Vol.117
今だからできる『聖剣伝説』徹底攻略付録68P!『ドラクエVII』最新情報!
平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年9月10日発行(隔週金曜日発行) 第5巻第24号通巻113号
電撃 プレイステーション
1999 9/10
PlayStation
特別定価540YEN
ドラゴンクエストVII
エデンの戦士たち
「冒険の舞台を自分でつくる」
ふしぎな石板システムなど
待望の最新情報をお届け!
ときめきメモリアル2
待望の続編登場!
新キャラクター10人を一挙公開!!
徹底攻略
フロントミッション サード
SDガンダム GGENERATION-0
実況パワフルプロ野球99開幕版
ペルソナ2 罪 ほか
リトルプリンセス
マール王国の人形姫2
バイオハザード3
LAST ESCAPE
聖霊機ライブレード
クロノ・トリガー
クロノ・クロス
ブレス オブ ファイアIV
うつろわざるもの
ワイルドアームズ
2ndイグニッション
グランツーリスモ2
特別付録
聖剣伝説
LEGEND OF MANA
禁断の書
68P
ラスト直前までを徹底攻略!
超役立ちチャート&マップ攻略でイベントの見逃しナシ!!
武器・防具・楽器・ゴーレム・モンスターデータも満載!
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

今月のテーマ

「夏休みの個人的工作は『パネキット』でキメ!」

ステハニー☆林様

予言:この夏「遊び」に革命が起きます
「遊び」という名の刺激や情報の豪雨が降っています。

豪雨に降られて、ずぶ濡れにはなるけど、
最近時間を忘れて夢中になる遊びってありますか?

無限工作おもちゃ箱『パネキット』は、
はっきり言って、根本的に新しい遊び方を提案します。

一番刺激的でキテルのは、実はあなたの脳みそでしょ〜。自身マンマンで自分の脳みそから湧き出る想像力をパネキットに垂れ流して、形にして、動かして、自慢してください。想像力が爆発して、右脳が活性化して、バイア○ラいらずです。

ナゾの比較図

(パネキット頭)

パネキット宣伝担当 ©オガワ

SCE宣伝部に、一通の怪文書か!?

上がその内容だ。(原文をそのまま引用)当局では文書の解読を急いでいるが、3台のワークステーションをもってしても困難な状況。場合によってはエモーションエンジンの投入も検討され始めた。異例の事態に騒然となっているSCE社では「こどものいたずらじゃないか?」という声や「プロモーション企画の小川、雑誌社あての公式文書にポエムを書くな!」という声、「わたしのチクビはたてプルーンだ!と叫んでいる不審者をこの文書が発見される直前に見た」との証言、「林さんがまともに見える」との声も。ここで取材班は、この文書の第一発見者であるステハニー☆林さん(自称18才)の独占インタビューをとりつけた!

—なにか、この文書からにおうものがありますか?

「ビンビンにおいますねえ。その根源はハニーのおヘそのゴマと思われます。夏の影響か、自分でさえ経験したことのないこの発酵したようなフレグランス、神秘の領域に達しています。くっさっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっっ。(本人の意向により、意味はありませんが音声を変えてあります)てめー、プ企の小川!ハニーより目立つんじゃねえぞ、こらあ。あー腹へった。あー眠い。あー女子高生になりたい。いい男いねえかなあ。ハニーと同種のワイルドなにおいを持つコアラ系のマーチ寺澤とか、しもべ系のしもべ斎藤とかじゃなくって、高校球児のようなさわやかで純粋なオトコの子。アートディンクの『栄冠は君に4』のような高校野球の監督になって、男子高校生たちのメンタルケアとか、肌の触れ合いとか、個人レッスンとかやりてー。高校球児たちと苦楽を共にして春夏甲子園を制覇したあと、ハニーだけの高校球児ハーレムをつくりてー」とのこと。非常に情報は錯綜しているもよう。事実関係は現在確認中。

今月のタコゲー

タコゲーとは…にタコができるほどに ハマるゲー…の事であります。押…

パネキットキャンペーンボーイズ
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。

君を守りたい。
あなたを救いたい。

GALERIANS
ガレリアンズ

プレイステーション用ソフト　サイキック3Dアクションアドベンチャー

好評発売中

CD-ROM3枚組／標準価格¥6,800（税抜）

［初回特典］スペシャルボックス（ケース）・ガレリアンズビジュアルブック・メモリーカードケース&シール 付き

PlayStation

PlayStation

TOSHINDEN SUBARU 闘神伝昴™

NEXT GENERATION NEXT FIGHT

エイジ、カイン、エリス、ソフィア達の
壮絶な死闘から十年後…
エイジの教え子“スバル”が
カインの養女“ナル”が
伝説となった闘神大武会の火蓋が
再び切って落とされる…

NOW ON SALE ¥5,800

ド迫力の3Dフルポリゴンバトルで格闘ファンにおなじみ、『闘神伝』シリーズの新作が登場!!3人一組での「チームバトル」ルールや、一発必殺技ボタンの改良といった様々な新システムを採用。また、キャラクターの魅力もパワーアップ!新たなる闘神大武会を舞台にしたドラマティックなストーリー展開で、戦闘がさらに盛り上がる!多彩なモード、必殺技のド派手な演出など、様々な娯楽要素を詰め込んだ強力作だ!!

TAKARA®

1999.9-10 Vol.117

Contents

Game Index

緊急特報

ついに戦闘画面公開!! 『DQVII』の全貌が見えてきた!!

電撃特報

ウインキーソフトのオリジナルS・RPG登場

P.12

攻略Station

『フロントミッション サード』は序盤を大公開！

P.34

GoGoRPG

『リトルプリンセス』の続報! 人気RPGの第4弾登場!!

P.82

SPECIAL

『聖剣』付録はラスト直前までの完全攻略ガイド！

付録

REGULAR

P.188

電撃SoftStation

P.168

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MT…マルチタップ、AJ…アナログジョイスティック、AC…アナログコントローラ、NC…ネジコン、TC…対戦ケーブル、DS…DUAL SHOCK、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

文中イラスト/しおやてるこ

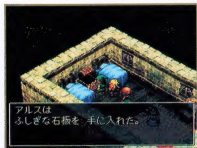
『DQVII』特報 CHECK!!

新たな冒険を創造するキーアイテム

「ふしぎな石板」とは?

過去のシリーズでも、物語やゲームシステムに大きく関わるアイテムが数々あったが、『VII』では「ふしぎな石板」というアイテムが物語の謎を握る鍵として登場する。大陸の絵が描かれた石板のかけらを集めて大陸の形を完成させると、新たな冒険への扉が開かれる。たったひとつの小さな島しか存在しない世界から、いくつもの胸躍る冒険の世界へと旅立つために、主人公たちはふしぎな石板を集めることになる。では、ふしぎな石板とはどんなものなのか？　物語の序盤を紹介しながら探ってみよう！

▲▼ふしぎな石板は、かけらとなって世界のあちこちに散らばっている。それをとある神殿の台座にはめると？

たったひとつの島から広がる世界!

ゲームの始まりは、たったひとつの島から!

最初は世界にグランエスタードの島しかない

ゲーム開始直後の世界のイメージ

※世界観のイメージであり実際のゲーム内容と異なります。

これまでに紹介されていた、グランエスタード城などがある小さな島は、もっと大きな大陸の一部にあると思われていた。しかし今回、なんと『VII』の世界には、その島しか存在しないことがわかった。争いもモンスターもない平和な世界。大海原に浮かぶ孤島。人々はそこで当たり前のように平和に毎日を送っていた。どうやら『VII』の物語は、冒険の舞台を自分自身の手で創造することから始まるらしい。

◀永遠の平和を教会で祈るおばあちゃん。今は平和そのもの！

▶兵士も給料をもらうのが申し訳ないくらい平和らしい。

▲▶平和なこの国にも、昔は争いごとがあったらしい。ということは、ほかにも国が？

魔物もいない
争いもない!
そんな毎日が
平然と続く…

冒険の舞台を求めて!

世界はたったひとつの島だけ……。そんな常識を疑う人もいる。この世界には本当に自分たちの住む島しかないのだろうか。そんな疑問を抱く主人公と仲間たちは、さまざまな経験を経て、冒険に旅立っていくことになる。果たして、主人公たちはこの世界の謎を解き明かすことができるのだろうか。

◀▼海の向こうには何が待ち受けているのだろうか？

▶この国のお姫様も、世界がこの大陸だけだということに疑問を！

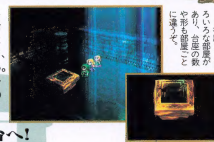
世界を広げる鍵「ふしぎな石板」

「ほかの大陸はないのか？」そんな疑問を解くための鍵がふしぎな石板だ。世界のいたる所に散らばるこの石板を見つけ出すことで、冒険の舞台はどんどん広がっていく。石板を集めれば集めるほど、さまざまな場所への冒険の扉が開かれることになるのだ。

◀石板はかけらとなって世界中に散らばっている。

世界中に散らばる石板のかけら!

石板のかけらを台座の型にはめ込むと?

世界のどこかにある、人々に忘れられた神殿。ここにある台座にふしぎな石板をはめ込むと新しい大陸の姿が浮かび上がり、その大陸を旅することができる。果たしてそこはどこなのか？　その世界にも石板はあり、冒険の舞台はどんどん広がるぞ。

◀▼神殿にはいろいろな部屋があり、台座の数や形も部屋ごとに違うぞ。

新たなる冒険の舞台へ!

冒険創造

初公開の

ふしぎな石板に導かれやって来た新たな世界!

ハーメリアの町

堀に囲まれた小さな町

ふしぎな石板のかけらを集め、初めて新しい土地へやって来た主人公たち。ここは、とある大陸の町のようだけど、いったいどこであるのかわからない。となれば情報収集は欠かせない。ハーメリアの町は、誰もがのどかに暮らしている平和な町。かつては怖ろしいモンスターがいたという噂もあるけど……。町にある堀や塔はその名残りなのかもしれないね。

ハーメリアの町全景

ハーメリアの町を一望できるマップ画面。この町は堀に囲まれていて、堀沿いにある建物の間を小舟で移動することができるらしい。中央にある噴水と町の右にある井戸……ちょっとアヤしいぞ?

●堀を小舟で移動できる

町全体が堀で囲まれたハーメリアの町。建物の中に入ってみると、サクで仕切られた堀につながっている。小舟を使って掘づたいに移動しないと、入れない建物があるかもしれないよね!?

◀堀に沿うように建物が建っているワケは?

▼ある建物の中。サクで仕切られた堀があるだけ? な～んかにおうよね……。

●町のウワサ

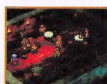
町の人と会話をしてみると、ここも平和そのものらしい。なんかグランエスタードの城下町と似ているよね。やはり、この世界でも何か起こるのだろうか? 謎は深まるばかり。

南の海に魔物?

◀▲平和な町にもその昔、南の海に魔物がいたそうな。

酒場といえば?

◀酔っている人から、意外な情報が聞けるかもしれないぞ。

▶この人も冒険者かな? 何か情報を教えてくれるかも!

テント村

▶村というより、テント住まいの遊牧民が暮らしているところみたいだよね。どんな人たちがテントの中に? ドキドキ。

歌って踊って陽気な民族?

何10年もの間「歌と踊りを捧げる神の祭壇」を探しているという、風変わりな民族が住むテント村。歌と踊りを捧げると何が起こるのだろうか。

儀式の最中?

◀神聖なる儀式の最中らしい……。

▶テント内のアングルはこんな感じに!

山奥の塔

今にも崩れそうな塔には何が!?

◀山奥の塔の入り口。思っていたより広そう。

ゴツゴツとした岩壁が整然と並ぶ「山奥の塔」。建てられてから年月が経っているのか、床や壁が崩れて穴だらけ! これは探索に苦労しそうだね!

◀扉を発見。入れるかな?

あちこち穴だらけ!

◀▼あちこちで行く手がさえぎられている。

うおっスライム?

▶スライム発見。話せるのかな?

アヤしさ大爆発! 光の渦?

◀「とび込んでください」と言わんばかりに渦を巻く不思議な光。ワナなのか?

そして冒険者たちは旅に出

『DQVII』特報 CHECK!!

『DQVII』戦闘画面!!

ち密に描かれたモンスターと背景に注目だ!

突然、エンカウントとともに突入する戦闘。『DQ』でもっとも手に汗握る瞬間だよね。今回、ついに『VII』の戦闘画面が公開された。『DQ』らしい画面レイアウトはそのままに、PSらしさが漂う迫力と美しさに注目だ。

最高のクオリティが創造する臨場感と迫力!!

●アニメーションがちがう!

SFC版『III』などでもモンスターがアニメーションしていたけど、『VII』ではよりダイナミックに画面せましと動き回るぞ! 極限に挑んだアニメーションが戦闘を盛り上げる!

常にワラワラ動く!

◀本当に生きてるような動きを見せるモンスターたち。強そうな敵からは恐怖感すら伝わってくる。

アニメパターンが豊富

▶モンスターの動くパターンが豊富なので、攻撃の際のリアリティはSFC版の比ではないぞ!

●エフェクトがちがう!

モンスターの攻撃やダメージを受けたときの動きもさることながら、呪文攻撃を与えたときのエフェクトもさすがの美しさ! 呪文を唱えるのがクセになっちゃうかもよ?

◀メラミがクリーンヒット! 爆炎がドハデ。

●ち密な背景がちがう!

戦闘シーンの背景にも要注目。ディテールまで描き込まれているのはもちろん、実は、エンカウントして戦闘に突入した場所の背景を3Dで忠実に再現しているのだ。

背景画に注目!

◀ほかの写真と見くらべると背景が微妙に違うぞ。

●ほかにもこんなモンスターが!

『VII』ではおなじみのモンスターのほかに、イラストのようなオリジナルのモンスターも数多く登場! どんな攻撃を仕掛けてくるのか楽しみだよね!

A.プチット族	B.ナスビナーラ
パーティで出現。勇者、魔法使い、戦士、僧侶などがいるぞ。	触手を振り回して襲ってくるナスの怪物。
C.キラーストーカー	**D.さそりかまきり**
ランプと包丁を持って暗闇から現れるぞ!	前足と4本の後ろ足で攻撃する変種カマキリ。
E.ヘルジュラシック	**F.ねこまどう**
恐竜のモンスター。硬い皮膚で防御は完璧?	ネコの魔法使い。ネコといってもあなどるな。
G.スモークポット	**H.サンドワーム**
凶悪な意志を持つ呪われたポット。	イモ虫が巨大化したモンスター。トゲが強力。

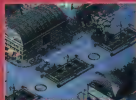
GBで『ドラクエ』の予習をしよう

9月23日にGB『GBドラゴンクエストI・II』(¥4,900)が発売される。『VII』の予習のために過去の名作を一度プレイしておくのもいいんじゃないかな。

電撃特報
DENGEKI SCOOP
1
スパロボ
魔装機神
でおなじみ
ウィンキーソフトが放つ
オリジナルS・RPG登場!!
あの『スパロボ』シリーズを制作したウィンキーソフトが挑む
完全オリジナル作品がついにヴェールを脱いだ!!
異世界、ロボット、S・RPGと、同社が得意とする要
素をすべてつぎ込み、極限まで突き詰めた最新作『ライ
ブレード』。その全貌を完全独占公開だ!!
移動
聖霊機
ライブレー
DENGEKI SCOOP
聖霊機ライブレード

ひと味ちがう!

『ライブレード』3つのポイント

ポイント 1 完全オリジナルシナリオで展開する超本格派S・RPG

ゲームは、聖霊機と呼ばれるロボットが活躍する異世界を舞台にした本格S・RPG。過去に『スパロボ』や『魔装機神』を生み出してきた制作会社なだけに、最も得意なジャンルといっていいだろう。基本的なシステムはSLGパートとAVGパートが交互に展開。ストーリーはもちろん、キャラやメカもすべてオリジナルという、超意欲作の登場だ!!

ポイント 2 AVGパートでは恋愛SLGの要素をプラス!

戦闘と戦闘をつなぐAVGパート以外に、ほかのキャラクターとの交流を楽しめる、プライベートパートを追加。ここでは主人公が母艦内を自由に移動し、ともに戦う数多くのキャラクターたちと会話をすることが可能になっている。この会話によって信頼度と呼ばれるパラメータを上げていき、パートナーや恋人を作ることが可能になっているぞ!!

ポイント 3 トコトン緻密に構築された迫力のグラフィック!

ゲームの大きな魅力のひとつに、細部までこだわった圧倒的なグラフィックの美しさがあげられるだろう。細部まで緻密に描かれた戦闘ステージやメカニックだけでなく、AVGパートでのキャラクターの背景にも、一切手抜きはないのだ。さらに、戦闘では、ユニットたちが攻撃に合わせリアルなアニメーションを見せてくれるぞ!!

ド

聖霊機ライブレード

未定 S・RPG	▶価格未定 ▶ウインキーソフト ▶MC(ブロック数未定)

CHARACTER & MECHANIC

キャラクター&メカニック

『ライブレード』は、アガルティアと呼ばれる異世界での戦乱を描くS・RPG。ゲームは、異世界に召喚された主人公が、戦乱に巻き込まれるという、アニメやゲームではすっかりおなじみ（!?）のシチュエーションで展開していく。ここでは、主人公メカ、ライブレードをはじめとする聖霊機たちと、それに乗り込むメインキャラたちを紹介しよう。

近代科学のかわりに、錬金術という不思議な技術が発達する世界、アガルティア……。
高度な文明を持つこの世界において、紛争における主要兵力は、聖霊機と呼ばれる人型のロボットと、それに乗りこむパイロットたちであった……。

◀聖霊機たちは、どれも複雑で独特なデザイン。もちろん、戦闘画面では細かいところまで、しっかり再現されている。

異世界を駆ける、鋼鉄の戦士たち

初期
主人公機
サイフォン

乗り替え

第一期聖霊機計画で製造された6機の聖霊機の1体。基本的に格闘主体の機体だが、射撃攻撃もそつなくこなすオールマイティタイプ。最初は地上から召喚されたトウヤが乗りこむが、トウヤがライブレードに乗り換えてからは別のキャラクターが乗りこむ。

主人公
トウヤ・カザミ

突然異世界アガルティアへ召喚され、戦いに巻きこまれた日本人の青年。やや暗い雰囲気を持っているが、根は熱血な部分がある。

主人公機
ライブレード

正統歴5959年に発掘され、管理・研究されている謎のロボット。現在の聖霊機は、このライブレードのデータを基に作られたもの。いまだ未知の部分が多く、起動には2人のパイロット（操者）を必要とする。

変形

主人公機、ライブレードは2人乗り パートナーにより必殺技が変わる！

2人の[illegible]が必要なライブレードは、最初はトウヤと[illegible]が[illegible]することに。しかし、ゲームの[illegible]では[illegible]の女性を[illegible]することも可能。しかも、[illegible]によって[illegible]が変わる!!

◀会話などで[illegible]

◀ライブレード（飛行形態）
ライブレードの飛行形態。機動力が大幅に上昇するが、防御と対地攻撃性能は下がってしまう。

聖霊機
オルベスト

第二次聖霊機計画において製作された4機の聖霊機のひとつ。支援攻撃を主体とした設計であり、広範囲攻撃のための兵器を搭載している。そのぶん、接近戦は不得意のようだ。カスミ・スオウが搭乗する。

操者 カスミ・スオウ

内気でおとなしい、トウヤの幼なじみ。トウヤより少し遅れて召喚される。彼に対して特別な感情を抱いているようだ。

聖霊機
ビシャール

機動性と、射撃能力を極限まで推し進めたタイプの聖霊機。第二次聖霊機計画において製作された、4機の聖霊機のひとつ。支援攻撃に徹した機体のため、装甲は薄く直接戦闘には向かない。アイ・テンノージが搭乗。

操者 アイ・テンノージ

トウヤと同じくアガルティアへ召喚された女子高生。能天気でお気楽な性格で、誰とでもお友だちになれる特技を持つ。

聖霊機
バルドッグ

第一次聖霊機計画で製造された6機の聖霊機のひとつ。射撃戦が主体で、強固な装甲を持っている。しかしそれが災いして、機動性能に劣る。射撃の反動を抑えるため、3本の足を持つ。クロビスが搭乗。

操者 クロビス・カミリオン

陽気で人なつっこい元ブラジル空軍パイロット。実直な性格で、他人から恨まれることはない。女性にはやたら手が早い。

聖霊機
ホンシェンコワン

真紅に染められた機体が特徴的な聖霊機。第一次聖霊機計画で製造された。強力なパワーと高い機動性を併せ持ち、格闘戦を得意とする。反面、防御に不安が残る。操るのはコォウ・シィウチェン（郭秀健）

操者 コォウ・シィウチェン

2年前に召喚された、寡黙な中国人。義にあつく、侠に生きる男。人に対しても、自分に対しても厳しい戦士。

聖霊機
パリカール

第一次聖霊機計画によって製造された聖霊機。射撃戦が主体だが、バルドッグと違って装甲は低い。このため機動性に優れており、高速離脱戦を得意とする。搭乗するのは、フランス人のオーレリィ。

操者 オーレリィ・パンダボアヌ

美人だが、どこか冷たい印象を漂わせるフランス人美女。しかし本当は気さくで、けっこうお茶目。小動物が大好き。

聖霊機
ドライデス

第二次聖霊機計画において製作された聖霊機のひとつで、接近戦～中距離戦闘を想定して設計されている。とくに秀でた部分はないが、全体的なバランスは非常に良い機体となっている。操者はアーサー。

操者 アーサー・ヌコモ

知性も高く、冷静沈着なジンバブエ人。普段は目立たないが、メンバーの良識&知恵袋的な存在を果たす。

あえて基本を崩さない、S･RPGとしては定番のシステム。しかしそこに盛り込まれた『ライブレード』ならではの要素が、奥深いゲーム性を生み出す……。

ゲームの基本的なシステムは、ストーリーが進行するAVGパートと、聖霊機を操っての戦闘が行われるSLGパート、そして仲間との会話を楽しめるプライベートパートを、シナリオごとに繰り返していくことになる。ここでは、その３つのパートについて紹介。なお、シナリオの総数は60を超え、AVGモードでの選択や戦闘の進め方で分岐していくマルチストーリー制も導入されているぞ。

［ゲームの流れ］　以下繰り返し

- AVGパート
- SLGパート
- AVGパート
- プライベートパート

ストーリー

平穏で穏やかだが、どこか満たされない思いで日々を過ごしていた少年、風見遼伍。彼の退屈な日常は、異世界への召喚という形で突如として崩された……。錬金術が発達し、巨大ロボットが国家紛争の主要兵器として駆け回る異世界アガルティア。突如この世界に召喚された遼伍は、ヨークという小国家に身を寄せ、同じくこの世界に召喚された仲間とともに戦いへと駆り立てられることになる。アガルティアでは、109年前に大災害を引き起こした「ゼーオード」と呼ばれる何かが、復活しつつあったのだ。「ゼーオード」の復活と刻を合わせるように、多くの人間がこの世界に召喚されたのは、果たして偶然なのだろうか……？

わかりやすくも、斬新なシステム!!

AVGパート

キャラ同士の会話でストーリーが進む!!

各シナリオの最初と、SLGパートが終わったあとに挿入されるパート。基本的には、キャラクター同士の会話という形で、ストーリーが進行していくことになるぞ。このAVGパートでは、シナリオの流れによって会話や行動の選択肢が表示される場合もある。ここで選んだ選択によっては、仲間の信頼度が増減したり、シナリオの分岐が発生したりする場合があるのだ。ただストーリーを追っていればいいというワケではないぞ。会話での選択肢は十分注意して選ぶようにしよう。

▶◀▼AVGパートでの画面。会話場所は状況に応じて変化する。会話中のキャラクターは、バストアップのグラフィックが表示されるのだ。また、一部のキャラは表情やポーズなどのバリエーションを持っており、その時々の感情に対応して変化する場合もあるぞ。

緻密に描き込まれたグラフィックにも注目!!

AVGパートでは、会話の場所によって変化する背景グラフィックにも注目。とにかく細かく描かれており、そのバリエーションも数多く用意されているのだ。キャラグラフィックで隠れるのがもったいない!?

▲▼▶細かいところまでミッチリと描かれている。

会話により仲間の信頼度が変化!!

会話の選択により、仲間の信頼度が変化する場合がある。もし仲間の信頼度があまりに低いと、戦闘でNPCになって、勝手に行動してしまうので注意しよう。

シナリオ分岐が起こることもある!

▶選んだ選択で、シナリオが分岐することも。どんな選択肢であれ、慎重に対処するようにしよう。

SLG パート

高さや地形を使った戦略も可能な本格SLG

[illegible]（[illegible]）[illegible]SLGパート。[illegible]

戦術マップ上で、戦闘を行うパート。ターンごとにユニットの移動や攻撃を繰り返していき、敵の全滅などといった勝利条件を満たせばクリアだ。攻撃は、地形の高低差やユニットの向きなども影響してくる本格派。また、キャラごとにプラーナと呼ばれる魔法のようなコマンドも使用可能。

戦闘シーンの切り替えのないスピーディな展開!!

戦闘シーンでは、マップ上のユニットがそのままアニメーション。戦闘シーンへの切り替えがなく、スピーディに展開することになる!!

ステージの種類も盛りだくさん!!

市街地や砂漠、山岳など、数多くの種類が登場する。戦術ステージは、斜め見下ろし型の立体的なマップ。高低差や地形が回避率や命中率に影響するので、これをうまく利用していこう。

山森 山の裾野に広がる広大な森を舞台にしたマップ。森の中では、回避や命中にかなりの影響が出てきそうだ。

学校？ これは、どう見ても現代の学校のようだが……!? 地上に戻っての戦いも発生するだろうか？

市街地 国家レベルの戦闘となるので、当然市街戦も発生するだろう。建物の上ではHPの回復もできる!?

ユニットのアニメーションもスゴイ!!

マップ兵器なのか……？ 戦闘シーンでは、ユニットたちが攻撃に合わせてさまざまなアニメーションをする。ここでは、細かいながらも迫力のある動きを見せてくれるぞ。上にある写真は、マップ兵器使用時!?

プライベート パート

まだ謎の多い恋愛SLG(!?)パート

[illegible]を楽しむことができるプライベートパート。ライフレードのもう１人のパイロットを見つけよう。

主人公を操作し、母艦の中を歩いてさまざまな仲間と会話ができるパート。会話を重ねることで、その仲間の信頼度を上げることができるのだ。もしかしたら、デートなどの恋愛系イベントも発生するかもしれないぞ!? また、シナリオのセーブやユニット改造といった、システム的なコマンドも、このパートで行うことになる。

◀母艦内の移動シーン　誰[illegible]会おうか？

▶会いたい人に必ず会えるとは限らない。

κουκλοθεατρο

ククロセアトロ 悠久の瞳

進化する人形を操るタクティカルRPG登場!!

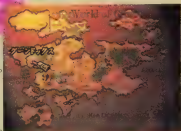
シナリオ監修に寺田憲史氏（代表作『ファイナルファンタジーⅠ～Ⅲ』）、キャラクターデザインに桜瀬琥姫氏（代表作『マリーのアトリエ』）という豪華スタッフが贈る大作RPGが登場!!　今回は、この期待作のストーリーとキャラクター、システムを大紹介するぞ！

ククロセアトロ ～悠久の瞳～	
11月(予) RPG	▶¥5,800（予）　▶サンソフト
	▶MC（ブロック数未定）

王都に邪悪な異変が起きしとき 光赤の眼の一族の力が目覚める

かつて女神戦争でヴィリー島に封印された、破壊神ルナ。その復活をもくろむグロス王都の騎士隊長ヴォーレスは、女神戦争の歴戦の戦士の1人バルザを倒し、ルナの封印の鍵の1つである魔剣を手に入れた。

時を同じくして、高い山に囲まれたグロス王都では、冒険好きの4人組が今日も宝物探しごっこに精を出していた。4人組の名前は姉弟のエレナ、ルカと、その友だちのニコールとマウス。彼らが偶然古代王朝の宝の地図を手に入れたことから、ルカとエレナをとりまく運命の歯車が回り出す……。

▲グロス国王は、かつて女神ルナを封印した6英雄の1人だ。

▶周囲を海に囲まれたグロス王国を舞台に、物語は展開する。

王都を救うべく旅立つ人形使いの物語

桜瀬氏デザインによる登場人物たち

「光赤の眼」を持つククロセアトロ一族

マペットマスターの末裔は、幼き姉弟

主人公のルカとその姉エレナは、かつて人間と邪神が戦った女神戦争で、マペットモンスターを駆使して邪悪を退けた「光赤の眼」の一族＝ククロアセトロの末裔。ヴォーレスの手によって再び邪神がよみがえろうとするとき、運命に導かれたククロセアトロの子どもたちは、秘められたその力に目覚める。はたして彼らは王都を救えるのか？

▲次第に、ククロセアトロの力に目覚めていくルカ。

◀考える前にまず行動、のエレナ。行く先々でトラブルを巻き起こす。

ルカ
本編の主人公で、13歳。幼い頃から姉と2人で暮らしていたので、どこか甘えん坊で優柔不断なところがある。だが、根はしっかりしているようだ。基本的にはおとなしい性格。

物語の主人公、マペットマスターの少年

エレナ
ルカの姉。15歳。何事にも首を突っ込む性格で、おっちょこちょい。生活のために薬屋を営んでいる。

オテンバな女の子

元グロス王国英雄騎士団

ヴォーレスに付き従う反逆団

破壊の女神ルナの解放に心を奪われたヴォーレス。そのもとには、かつての部下である元王国英雄騎士団の隊長クラス以上が付き従い、グロス王国最強の兵力を構成する。

ヴォーレス
元グロス王国英雄騎士団団長。26歳。外見は沈着冷静に見えるが、激しい性格の持ち主で野心家。

邪神復活をもくろむ反逆者

ロリータ
ヴォーレスに好意を抱き、騎士団に入団。弱冠17歳ながら隊長を務める。普段は無邪気だが戦いでは冷酷。

自称ハンパ者の鋭騎士

▶邪神の言葉に従い行動するヴォーレス。その真意は？

System システム

個性的なゲームシステムも、本作の魅力の1つ。ここでは、基本システムから戦闘、マペットシステムまで詳しく紹介していくぞ！

『ククロセアトロ』では、基本的に街→ダンジョン→街→ダンジョンという流れでゲームが進行していく。それぞれの場所でイベントや戦闘をこなすことになるのだが、特に街は重要。武器やアイテムの購入はもちろんのこと、情報収集を行う拠点となるからだ。また、ダンジョンでの戦闘では、マペットという人形とともに敵と戦うことになるぞ。

◀街の道具屋でアイテムを購入しておくのは、冒険の基本中の基本。

街 買い物や情報収集を行う冒険の拠点

情報収集は冒険の基本！

◀街で聞ける情報はさまざま。世間話もあれば、イベントに関わるものも。

視点変更も自由に行える

戦闘 ターン制で展開するタクティカルバトル

戦闘は、味方キャラ全員が行動し終えると敵ターンに移る、ターン制を採用している。また地形に高低差があるため、高度な戦略が要求されるぞ。

▲戦闘開始時のメニューでは、装備やマペットの状態などを確認できる。

▲マペットを所持していれば、マペットモンスターも戦闘に加わり、大幅な戦力アップとなる。それぞれの能力を把握して、状況に応じて使い分けよう。

▼攻撃時に表示される攻撃可能範囲は、装備武器の特性に応じて変化。写真は弓の場合で、射程は長いが、近接エリアに攻撃できないことがわかる。

戦闘を盛り上げる迫力の魔法エフェクト

強力な魔法を使ったときは、大迫力のムービーが展開される。このムービーも、戦闘における見どころの1つだ。魔法はマペットモンスターが使え、その種類によって使用できる魔法も変わってくるぞ。どんな魔法を覚えられるかは、マペットの変化のさせ方と密接な関係にあるのだ。

ヘブンズゲート炸裂!!

▲天空に現れた巨大な扉から、質量を感じさせるほどの太さを持つ閃光が戦闘フィールドを撃ち、敵を一掃する！

マペット

宝玉の組み合わせによってさまざまなマペットが誕生

マペットとは、宝玉と呼ばれるアイテムをぶつけて命を吹き込む人形のことだ。主人公は、マペットを2体まで連れていくことができるぞ。そうして生まれたマペットモンスターは、宝玉をぶつけることによって、さらに変化させていくことができる。変化させるための条件は、モンスターのレベルが一定以上であること。そして、ぶつける宝玉の種類や数によって、さまざまなモンスターに変化していくのだ。

マペットの変化パターン

第一形態モンスター ▶ 第一次変化系 ▶ 第二次変化系 ▶ 第三次変化系 ▶ 第四次変化系

用語解説

マペット

ククロセアトロの一族が作った、いにしえの人形。宝玉をぶつけることでマペットモンスターに変身し、以後、レベルとぶつける宝玉の組み合わせで、さらなる形態へと変化する。

マペット使い

24種類の属性を持つ宝玉を使い、マペットをモンスターに変身させて戦う、人形使い。ククロセアトロ一族の末裔である主人公のルカもマペット使いの1人だが、まだ半人前である。

◀変身させる前の人形状態のマペット。

マペットの変化パターン

マペットの変化には、2つのパターンがある。ここでは形態変化と能力変化、それぞれの内容について説明しよう。

第一形態モンスター

▲左がムスキュー、右はポワンだ。

形態変化

能力変化

予約特典に注目!

マペットの数は全150種以上!!

パンプキル

フワワ

リザードン

ドリーマー

宝玉によって生まれるマペットモンスターは、なんと150種類以上もいる。敵として登場してくる場合もあるが、そのどれもかかわいらしくデザインされている。また、桜瀬氏がデザインした隠しマペット（？）もいるらしいので、こちらも楽しみだね！

十一月五日、『天誅忍凱旋』のオリジナル任務を100ステージ

さらに!! 次世代PSで

『天誅 忍百選』をはじめ、続々とリリースされる『天誅』シリーズ。今回は、その忍者活劇の生みの親、山本正美氏のインタビューとともに『2』そして『3』の最新情報を公開!!

全国の『天誅』ファンが

この『天誅 忍百選』は、今年2月に発売された『天誅忍凱旋』の虎の巻モードで作成された、オリジナル任務が100ステージ楽しめるというもの。収録される任務は、開発チームが作ったものや、各ゲーム雑誌で募集した作品の優秀作などだ。もちろん、「DPS-D」で募集した作品も入っているぞ。キミの任務は果たして……?

天誅 忍百選

－立体忍者活劇－天誅 忍百選

11/5(予) ACT	▶¥2,500 ▶SME
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

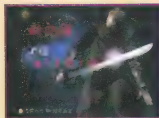
DENGEKI SCOOP ▼ 天誅 忍百選

虎の巻モードで作成された
収録した『天誅忍百選』が登場!!!

『天誅3(仮)』が!!

詳しくはインタビューページにて!

作ったオリジナル任務の自信作が楽しめる!

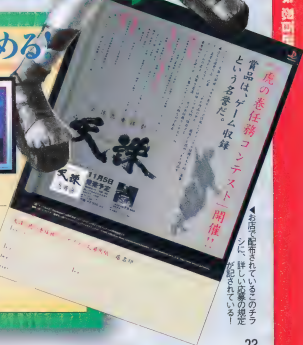
▶採用されれば任務選択画面にキミの名前が表示される!!
▲任務のクリアタイムを競うイベントも予定されているぞ。

虎の巻モードとは?

虎の巻モードとは、『天誅 忍凱旋』に収録されているオリジナル任務(ステージ)作成モード。ユーザー自らが舞台となるマップを作成、そしてクリア条件などを設定し、自分だけの『天誅』を作ることができるのだ。このモードの登場で、プレイする楽しみに作る楽しみが加わり、『天誅』ワールドはさらに広がったのだ!

◆急げば募集に間に合うぞ!

『忍百選』では、わずかながら、まだ収録される任務を募集中だ! これはゲームショップに置いてあるチラシ(写真右)の応募用紙を使用することで応募できる。賞品はゲームに収録される、という「名誉」だけだが、『天誅』を愛するキミには、ぜひ応募してほしい。しめ切りは8月31日(消印有効)だ。急げ!!

「虎の巻任務コンテスト」開催!!
賞品は、ゲーム収録という名誉だ。
天誅
11月5日 発売予定

◀お店で配布されているこのチラシに、詳しい応募の規定が記されている!

『天誅』ワールドを生み出したプロデューサー

山本正美氏に聞く新たな『天誅』とは？

『天誅２（仮）』はすでに開発中！　さらに『天誅３（仮）』は次世代ＰＳで……!!　この驚くべき情報を入手した本誌は、『天誅』シリーズのプロデューサー・山本氏にインタビューを敢行。ここから、新たな『天誅』の姿が見える!!

MASAMI YAMAMOTO

山本正美氏 PROFILE

●株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント　アミューズメントコンテンツ部でプロデューサーを務める。代表作は『天誅』シリーズ（すべてプロデューサーとして担当）。

『忍百選』発売の秘密

――今回の『忍百選』は、『忍凱旋』の虎の巻モードからできているんですよね。

山本氏（以下山）：そうです。データのみを収録するという形になっています。

――虎の巻モード自体は、『TENCHU STEALTH ASSASSINS』（海外版『天誅』）を『忍凱旋』に移植するときに付けたモードですよね。発売当初から『忍百選』を作ろうという考えはあったんですか？

山：漠然とそんな考えもあったのですが、実際に各雑誌で募集してもらったときに、かなりの数が集まって。レベルの高いものも多く、これはおもしろいんじゃないかと。ボクらが考えつかないようなアイデアもありましたしね。流れの中で自然に出てきたソフトという感じですね。

――このソフトには何かサービス的なモノは入るんですか？

山：容量的には空きがあるので、サービスムービーみたいなのを入れられたらいいなあと思っています。あとは…、各面をクリアするとランキングが出るのですが、各面１位にはパスワードを出そうかと思っているんです。それをウェブと連動して、全国で今、自分が何位にいるかがわかるようにしたいなと。いろいろと問題があるんで、まだ決定はしてませんが。

『天誅』はヤクザACT!?

――話が前後するんですけど、『天誅』の成り立ちについて教えてもらえますか？

山：初めは3D・ACTってことだけ決まってて、そこからアクワイア（開発元）さんが出してきたのが「忍者」でした。最初は……、ヤクザの組織に殴り込みをかける、割と現代風刑事モノみたいな話だったんですよ。あと特殊部隊ものとかね。いろいろな案があるなかで、最後には忍者が生き残って。それもＢ級の、イケてない忍者映画、みたいな感じだったんですよ。ヤクザの事務所に赤いじゅうたんが敷いてあって、組長が虎を飼っているとか。でもイメージの統一ができなくて。そこで考えたのが、もう短絡的に忍者→和風（笑）。で、畳の世界、襖、灯篭でやってみたら、そこからはバーッとできてしまいましたね。ポリゴンの日本屋敷が逆に斬新かと。

▲『天誅』にはさまざまなバージョンが存在？　それも見たかった気が……。

海外版と"日本文化"

――そこから海外版移植になるのですが、時期的にはいつ頃から出てきた話ですか？

山:ゲーム雑誌等で、紹介され始めたときですね。4社ほどからお話がありました。向こうでは『トゥームレイダー』のような3D・ACTが流行りましたから、イケると踏んだんでしょうね。僕らもアメリカとかで売れそうですよね、っていう話はしていたんですよ。で、結果的にアメリカでは80万本のヒットでした。それからヨーロッパで25万本。

――この海外版では、いくつかの仕様変更がなされていますね。新ステージの追加ですとか。

山：２つのステージ追加は、ボリュームの問題ですね。やる人によってプレイ時間が変わるゲームですから。あとは海外のゲーマーは難易度が高いゲームが好きだということもありますね。だから敵キャラも強化しました。ほかにもマイナーチェンジはたくさんしてます。手裏剣がダメとか、卍紋がダメとか。

――「潜入」するというシステムの要である、「気」メーターも修正してありますね。

山：海外では"気"とか"殺"とか、一文字で意味を持つ「漢字」が使えなくって。結局、「！」とか「？」にしたんですけど、ちょっとわかりにくいですね。その辺はやはり、難しかったです。でも日本文化も入れてくれということで、追加ステージ（5

天誅チェック　その壱

◆『天誅』シリーズの歴史

'98年２月に登場した『天誅』。今までの３本（『忍百選』含む）は、すべて１作目『天誅』の[illegible]色合いが強いのだが……。

『天誅 忍百選』

『忍凱旋』の虎の巻で作成された、100の任務を収録。

'98年2月26日　'99年2月25日　'99年11月5日　そして…？

『天誅』

「特殊任務」や「潜入」が話題になった硬派忍者ＡＣＴ。

『天誅 忍凱旋』

海外版『天誅』の移植作。新ステージなどが追加。

天誅チェック　その弐

◆海外で先行発売される『天誅２（仮）』の内容は!?

主人公は力丸と彩女。そして、新キャラが１人登場する予定だ。また、時代設定は１作目の『天誅』から５年前で、主君、郷田松之信に仕える前の話。「自分にとって正義とは何か？」などを考えながら、成長していく主人公を描いた、ドラマティックな作品になるらしい。さらに、[illegible]という新しい行動パターンも追加される予定で、アクション要素もパワーアップするようだ。

力丸

彩女

3人目

新キャラ登場!?

[illegible]

面）には切腹のシーンを入れたんですよ。

――入れろとか、入れるなとか、大変ですね……。『忍凱旋』もそうですが、海外版は４カ国語なんですよね？

山：日本語と英語とフランス語と、あとイタリア語。これもまた言葉の壁があって……。先程の「切腹」なんですが、なぜ戦わないのに腹を切るのかがわからないらしくて。そんなもの刺したら痛いじゃないかという（笑）。それをグッと堪えて、死んでいくというロマンを理解してくれないんですよね。思いっきり叫び声を上げている。「ギャー」と。これはイタリア語版ですが。また、ノリノリの越後屋とか。けっこう笑えますよ。『忍凱旋』を持っている人にはぜひやってほしい。

▲陽気な伊太利亜語バージョン。作品のイメージが全く変わるから不思議。

『天誅2』はPSで海外版先行!

――現在は『天誅２（仮）』（以下『２』）を制作中とのことですが、この位置付けは？

山：完全に新作です。『忍凱旋』みたいにバージョンアップしたものじゃありません。

――今回の作品というのは、どのような……？

山：基本的に忍者が潜入するというのは変えません。ただ前作にあった「異形の者」とか、鬼に近い形のキャラとか、そんなオカルト的なノリを排除して、本当の冒険活劇を目指して進めています。また、物語的には、力丸と彩女が君主に会う前の話です。前作から５年前の話だから…彩女は14歳。この頃って、精神的にも、肉体的にも成長過程にあって、自分がよくわからない年頃ですよね。で、「忍び」というものは、自我を殺さなければいけない。その辺をうまく表現できないかなって。

――『２』では力丸と彩女の間に、接点はあるんですか？

山：ありますよ。シナリオ自体は１本なんですが、キャラによって「俺はこっち行くからおまえはあっち」みたいな箇所もあって。前作よりはキャラの絡みがありますね。それで、ステージ数もキャラ選択で変わりますが、前作より多い予定です。今回はステージによって大小もあります。忍の里（編注：スタート時）みたいなところは小さいし、逆に城下町などは広くて、全体にメリハリのある感じです。

――システムなどはどうなりますか？

山：アクションは増えますね。今回は泳ぐこともできるんですよ。また、剣の抜き差しも可能ですね。剣を収めているときは走ることもできます。いくつか複雑な動作も出てくると思うので、『２』ではチュートリアルを入れようと思っています。忍びの里で特訓する、というような感じで。

――ほかに変わっているところ…キャラは？

人間ドラマも語られる？

山：実は主人公が力丸、彩女以外にもう１人います。３人が同じ物語上で三者三様の歩み方をする。それぞれ戦うことの意味が違います。今回のボスキャラも、前作のような完全悪じゃなくて、迷いながら…でも自分の理想のために戦うという敵になります。

――勧善懲悪の世界じゃなくなったと？

山：勧善懲悪ではないですね。敵には敵の理想があって、その理想を遂行するために、一般的な概念では悪とされていることもやってしまうと。そこで、力丸や彩女とぶつかるという感じの話ですね。

――イベントはどういう形になりますか？

山：ムービーも合間に挿入されますが、基本的には前回と同じ。ポリゴンキャラの会話劇が中心です。

――『２』では昼間のシーンがあるんですよね。

山：はい。物語に時間軸があるので、それに合わせてステージも変化します。明け方や夕闇もありますよ。

▲実際にゲーム画面も見ることができたが、残念ながら現時点では公開不可。

――楽しみですね。ところで『２』はアメリカ版が日本より先に出るそうですが？

山：ええ。ちょうど完成する時期に、日本国内では「次世代PS」の話もありまして、その時点で（PSが）元気な海外から出したいなと。一応、アメリカが来年春。その後ヨーロッパですね。

――現在の作業状況はどうなってますか？

山：35％かな？　マップとかはそこそこできているんですけど。キャラ自体のポリゴン数も増やしました。キャラは、前作よりかなりきれいですよ。

――気になる14歳の彩女はもうできていますか？

山：もう少しですね。ボクも早く見てみたい。かなり若いですよ。実は14歳のおっぱいってどれくらいだっていう話になって（笑）、もめたりしたんですけど。笑い話ですが。今回エフェクトも凝る方向でやってます。ビジュアル面でも頑張ってますから、期待してほしいですね。

『３』は次世代ＰＳで発売!!

――最後ですが、次世代ＰＳ版は…？

山：次世代ＰＳ版は…やりますよ！　形式上は『３』ですね。絶対やります!!

――現状はどのような作業をしていますか？

山：そうですね。（次世代機で）何がやれるか検証中です。キャラの描写が細かくなったりとか、滑らかに、派手になったりとかは当然ありますよね。だから、従来の『天誅』の形も当然あるんですが、やるからにはちょっと違う方向で…一発裏切りたいなという気持ちもあります。『２』を考えているときに、「郷田城下編」という構想もあったんですが、それが『３』で実現すれば、わりとおもしろそうかなと。１本道に進むんじゃなくって、自分で物語を積み上げていく形に。

――拠点となる場所があって、その地域内を移動しながら、何通りものストーリーを楽しめる？

山：そうですね。トレジャーハンターっているじゃないですか。主人公をそういう位置付けにして、任務自体を探す内容にするとか。あとは城下町なんか、大勢の人がいるところまで表現できると思うので、昼間は町人に変装して情報を集めるとか。純粋なＡＣＴゲームから幅を広げたような…。

――ちょっとＲＰＧ的なところもあったりと。

『天誅』の持つ可能性

山：可能性はいろいろあると思うんです。だからもっと企画を詰めて、また新しい『天誅』の世界というか、現行機ではできないことをやりたいですね。

――作るとすれば…『２』が終わって？

山：時間はかかりますけど、１本ずつ。ない袖は振れないんで、１個１個終わらせていく感じですね。『２』が終わらないことには、前に進めない状況です。『３』という呼び方なのか、まだわからないですけど、早く新しいハードでやりたいですね。

――ありがとうございました。

▲『３』について語る。今後どのような進化を遂げていくのだろうか？

天誅チェック その参

期待して待つべし

◆次世代PSでの『天誅3（仮）』の内容は？

実は「３」は次世代PSで！ということ以外は主人公、舞台、物語などの設定が全く未定なのだ。とりあえず「２」の作業が終了次第「３」の企画を練っていくとのこと。山本氏は、次世代PSでしかできないようなものを目標にしているので、新たな「天誅」ワールドに期待大!!

はみだし『天誅』情報

『忍凱旋』で非公開だったウラワザコマンドを公開!!　【彩女の隠し忍び鎧】忍具選択画面で「忍び鎧」がストックされている状態で、Ｌ１、Ｒ１、✚下、上、左、右。【虎の巻の隠し雰囲気「ＡＤ2030」】任務初期設定画面で、○を押しながらＬ１、Ｒ１、✚右、左、上、下。

奥深い戦略が魅力のSLG『スペクトラルフォース』に外伝が登場!!

国の運命をかけた戦いの歴史に新たな1ページが刻まれる

戦略ＳＬＧ特有の複雑なシステムを簡略化し、初心者でも簡単に遊べる手軽さが好評を博した『スペクトラルフォース』シリーズ。その最新作『純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝（以下メイマイ)』が登場!! 第１報となる今回は『メイマイ』ならではの魅力をドーンと大公開だ!!

◀▲人気ＳＬＧのシステムと世界観はそのまま、よりキャラクター性を重視したゲーム内容になっているぞ

ティナ
弱冠17歳ながら王女として国を率いる少女。自ら剣を持ち、騎士団を率いて戦場へとおもむく。

世界の覇権をめぐって繰り返される戦乱…。それぞれの国の物語をドラマチックに描く『スペクトラルフォース』に外伝が登場!! 気になる最新作のストーリー＆システムを徹底チェックだ！

純情で可憐 メイマイ騎士団 スペクトラルフォース聖少女外伝	
11月(予) SLG	▶¥5,800(予) ▶アイディアファクトリー
	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

そもそも『スペクトラルフォース』ってどんなゲーム？

このゲームは、強豪ひしめく乱世の制覇を目的とした戦略ＳＬＧだ。前作までは各国の中から１国を選び、その国王となって国を治めたが、今作では主人公をキャラメイクすることが可能になっている。すでに用意されたキャラではなく、プレイヤーの分身を操作できるというわけだ。

主人公
メイマイ国の助っ人として異国から呼び寄せられた青年。文武に優れ、国の全権をゆだねられる。

1000対1000の壮絶バトル！

◀▲大部隊による戦闘はシリーズの名物。シンプルなシステムで初心者も安心だぞ。

今度の主人公はプレイヤー自身!!

▲今作では国主ではなく、プレイヤーの分身が主人公なのだ。

最新画面&魅力的なキャラクターを大公開!!

ここでは、メイマイ国の騎士団に属する、4人の魅力的な女の子を大紹介!! 彼女たちとは、さまざまな出来事をきっかけに出会い、ともに戦うことになる。また、ゲームが進行してイベントが発生すると、下にあるような特別なグラフィックを見ることもできるぞ。女の子と仲よくなれれば、ステキなエンディングも……?

▼普段の表情からは見られない、こんな女の子らしい一面も持っている。

元気いっぱいの拳法家

ラト

ティナの親友。拳法の達人で、宝玉に封印したさまざまな竜の力を借りて戦う。正義感が強い。

▶病気で寝込んでしまったリム。赤く染まった頬は熱のせい? それとも……。

がんばり屋のメイドさん

リム

ラトの義妹にあたる15歳の少女。戦前はメイドとして仕えていたが、才能を見込まれて武将となる。

ムチの扱いに長けた女盗賊

アニータ

盗賊団をまとめる女頭目。ある理由からティナと親しくなり、王国の騎士団に入隊する。21歳。

◀主人公と激しく口論するアニータ。ケンカっ早い性格?

修業中の駆け出し魔女

キラット

修業中なので魔法の腕前は未熟だが、修業と恋愛には積極的な女の子。泣き虫なのがタマにキズ?

▼主人公をショッピングの荷物持ちにつきあわせるキラット。子どもといえど大量に買い込むあたりは、さすが女の子といったところなのかな?

『メイマイ』のストーリー&システムを徹底チェック!!

STORY

物語の舞台はファンタジー世界"ネバーランド"。この世界では人間や魔族など、数多くの種族が共存し、全世界の覇権をめぐって戦争が繰り返されていた…。そして、その戦火はついにメイマイ国におよぶ。メイマイ国の王はこの事態を打開すべく、異国の地より1人の青年を呼び寄せる……。

会話シーンも登場!

◀▲ゲームの主な舞台はメイマイ国。列強の侵攻を防げるか?

SYSTEM

簡略化されているとはいえ、SLGとしてのシステムもしっかりと作り込まれているぞ。各国に対抗するため、同盟を結ぶ外交や、商人との売買、隠れた武将を見つけだす探索などを駆使して、国力を増強。十分に戦力を確保できたら、敵国に攻め込んで領地を広げていこう。

なんとマップもピンク色!

◀▲戦闘シーンを含め、基本的な画面構成は前作と同じ。しかし、マップ画面の背景がピンク色に!!

若い人の料理がへ
プレイステーショ
真正面から取り

そうなんです。 この深刻な問題に対してプレステの出した答えは、
超本格・料理アクション「俺の料理」。
切る、焼く、茹でる、・・・etc。デュアルショックで料理の動きを完全再現しました。
あなたは、大衆食堂から高級ホテルまで、実に様々な店で客をさばき、腕を磨いてステップアップ。
うなれ！光速みじん切り。揚がれ！天ぷら。超絶料理テクの数々が、イヤというほど身につきますよ。

PlayStation
荒野とジーンズのRPG、再び。

攻略
Strategy
How to win
GAME SHOP DPS
フロントミッション サード
SDガンダム GGENERATION-0
実況パワフルプロ野球'99開幕版
リアルロボット戦線
トロンにコブン
ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4
ペルソナ2 罪
DINO CRISIS
みんなのGOLF2
ECHO NIGHT #2 眠りの支配者
イラスト／伊藤勇太

フロントミッション サード

期待のSLG『フロントミッション サード（以下FM3）』の発売が間近。今回は基本システム&序盤ステージを攻略！

9/2 S・RPG ▶¥6,800 ▶スクウェア ▶MC（2ブロック）、AC（DS対応）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作の10年後にあたる『FM3』のストーリー。実は、前作をプレイしていないので（一応、1作目はやってるけど）、内容についていけるか不安でしたが、結構わかるものですね。意外にすんなり溶け込むことができて、すごくおもしろいです。ただ、双方ともに数十ステージもある、2つのシナリオをプレイするとなると少しツライかも……。個人的な好みでエマ編をプレイしていますが、アリサ編も楽しそうだな〜。なんて思ってる今日この頃です。（小岩）

システム&ミッション攻略でストーリー序盤を徹底サポート!!

ヴァンツァーのセットアップ、敵戦力の把握、地形の利用など、緻密な戦略が勝利のカギとなる本作。まずは最初にシステムを解説、後半では序盤となる1〜7ステージの攻略法を伝授するぞ!!

▲このゲームはシステムが実に奥深い。まずは、基本的な仕組みと操作法をしっかりマスターしておこう。

▼ヴァンツァーのセットアップは、本作の大きな魅力であると同時に超重要な攻略ポイントでもある。

▲ストーリーは、さまざまな条件によって何通りにも分岐するぞ。

システム徹底解析

必ず役立つ4つのポイントを詳細解説!!

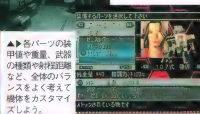
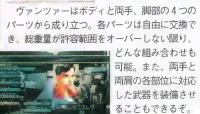
ここでは、基本システムの中でも特に重要となる4つのポイントを大攻略！ 各システムの効率の良い利用方法などを詳しく説明していくので、要チェック！ また、このほかのシステムも忘れずにしっかり予習しておくことも大切だぞ。

◀ゲーム中でも基本的なシステムが解説される。ちゃんと見ておくこと。

◀戦闘はチュートリアル形式で、流れに沿って詳しく解説してもらえるぞ。

PICKUP POINT 1 セットアップ　パーツを自由にセッティングして、ヴァンツァーの性能を大幅UP!!

ヴァンツァーはボディと両手、脚部の4つのパーツから成り立つ。各パーツは自由に交換でき、総重量が許容範囲をオーバーしない限り、どんな組み合わせも可能。また、両手と両肩の各部位に対応した武器を装備させることもできるぞ。

▲▶各パーツの装甲値や重量、武器の種類や射程距離など、全体のバランスをよく考えて機体をカスタマイズしよう。

パーツ

ボディはHPと出力、アームはHP、レッグは移動力に重点をおいてパーツを交換するといいぞ。バックパックは、性能が低くてもアイテムを装備できるものを選ぼう。あとは、総重量をオーバーしないように武器を装備させればOKだ。

◀高性能のパーツを組み合わせ、ユニットを強化しよう!!

武器

左右のグリップとショルダーの4カ所に装備可能。武器は格闘や連射、ミサイルなど数多くの系統に分かれる。基本的には、それぞれのキャラが得意とする武器を装備させ、ユニットの性能や状況に応じてカスタマイズしよう。

◀防御面を重視して盾を装備させるのも1つの手だ。

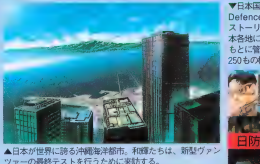
パーツの改造も可能

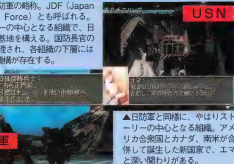
ショップではHPの増加や命中率の向上など、各パーツを改造することが可能。HPのみストーリーが進むにつれて、改造できる段階が増していく。費用はそれほどかからないので、序盤から積極的に改造していくことをオススメするぞ。

▶同じパーツでも改造することによって、性能が格段に違う。とくに、HP＝耐久力となるので優先的に改造しておくといいだろう。

設定面から迫る「FM3の魅力」

世界観

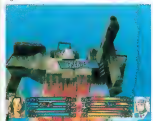
『FM』シリーズの魅力は、細かく設定されたリアルな世界観にある。キャラククターやヴァンツァー、各勢力が誕生するまでの経緯、時代の流れまでもがこと細かに設定されているぞ。また、戦争を通じて描かれる奥深い人間ドラマは、多くの人々の心に感動を与えることだろう。

▲日本が世界に誇る沖縄海洋都市。和輝たちは、新型ヴァンツァーの最終テストを行うために来訪する。

▼日本国防軍の略称。JDF（Japan Defence Force）とも呼ばれる。ストーリーの中心となる組織で、日本各地に基地を構える。国防長官のもとに管理され、各組織の下層には250もの機構が存在する。

▲日防軍と同様に、やはりストーリーの中心となる組織。アメリカ合衆国とカナダ、南米が合併して誕生した新国家で、エマと深い関わりがある。

PICKUP POINT 2 バトルスキル

多彩なスキルを修得して戦闘を有利に展開しよう

スキルとはキャラが身につける特技のようなもので、その効果は実に多種多彩。各パーツごとに発動するスキルと条件（特定の武器による攻撃など）が決まっている。条件を満たすと一定の確率でスキルが発動し、それと同時にキャラがスキルを入手するぞ。右下にある表を参考に、ほかのスキルも探してみよう。

▶入手したスキルはストックされ、セットアップ画面で自由に設定できる。

▲スキルが発動するごとに攻撃が可能。最高4回連続で発動することもある。

スキルの設定は慎重に!!

各スキルには容量があり、コンピュータの許容範囲内であれば設定は自由。便利なスキルほど容量が大きいので、スキルの効果と容量のバランスを考えて設定しよう。また、同じスキルを複数登録すると発動確率がアップするので、有効に活用しよう。

▲1つのスキルを複数入手することもできる。覚えておこう。

武器とスキルの組み合わせ

スキル設定は、機体が装備する武器との組み合わせも重要。例えば、マシンガンやショットガンには「弾数ＵＰ」や「ズーム」、格闘武器には「タックル」や「ダブルアサルト」というように武器の性質も考慮し、ユニットごとに適切なスキルを設定しよう。

▲スキルの発動条件を確認してから武器を装備させよう。

スキル一覧　初期ユニットで入手できるスキルを機体別に大公開!

機体名	パーツ	スキル名	効果	発動条件
ゼニスレヴ（和輝機）	body	タックルⅠ	総重量を乗せて敵に体当たりし、大ダメージを与える	格闘
	arm	ダブルアサルト	射撃＆格闘で左右連続攻撃	格闘＆射撃
	leg	絶対先攻Ⅰ	先攻を取れるが、ダメージが通常の1.4倍	肩武器除く武器
107式強盾（亮五機）	body	ズームⅠ	集中力を上げ、命中率1.2倍の攻撃をする	グレネード除く武器
	arm	弾数UPⅠ	発射弾数1.2倍	連射武器のみ
	leg	堅守後攻Ⅰ	敵に先攻を譲るが、ダメージを5割カットする	肩武器除く武器
ドレーグM2C（エマ機）	body	チャフ	ミサイルで攻撃された際に混乱を誘発させる	全武器（防御）
	arm	人間DMGⅠ	敵パイロットに大ダメージ	グレネード除く武器
	leg	経験値2倍	入手熟練経験値を2倍にする	グレネード除く武器
メレディンM1（アリサ機）	body	敵属防1↓	敵の属性防御改造を1ダウンさせる	グレネード除く武器
	arm	パニックショット	敵パイロットを混乱させる	射撃・ミサイル
	leg	熟練1↑	自分の熟練度が1ポイントUPした攻撃を行う	グレネード除く武器

PICKUP POINT 3 敵ユニットの回収

●敵ユニットを奪って、自軍の戦力にできる

ステージクリア時に「敵パイロットが投降している」、「無人状態である」、「味方が乗り込んでいる」ような敵ユニットは、自軍のものとして回収することができるぞ（例外もアリ）。戦力アップはもとより、多くのスキルを入手するためにも敵ユニットはできる限り回収しよう。また、その際は敵パイロットを投降させる方法が一番オススメ。ボディ以外のパーツを破壊して戦闘不可能な状態にすると、高い確率で敵が投降するぞ。奪って戦力を増強だ！

◀攻撃すると"強制排出"する場合もある。ここで…。

◀ユニットから降りて、敵ユニットに乗ることが可能。

▶戦意喪失状態の敵を包囲することでも、敵を投降させることができる。

PICKUP POINT 4 ネットワーク

●ネットワークの有効利用

インターミッションで利用できるネットワークは、メールの送受信やショップの利用、各フォーラムの閲覧など、多彩な機能を使用することができる。また、特定のフォーラムでは画像データをダウンロードしたり、ツールソフトを購入することも可能だ。各ステージごとに要チェック！

▲▶敵を倒すとフォーラムのアドレスが手に入る場合もあるのだ。こまめにチェックしてみよう。

シミュレーターをどんどん活用しよう！

インターミッションでは、実践的な訓練を行う〝バトルシミュレーター〟が利用できる。ここで獲得した経験値やスキルは、そのまま本編に継続されるので、キャラの育成に最適！　これを利用しない手はないぞ。

▶戦闘後にはお金ももらえるので、資金稼ぎにも使えるぞ。

ストーリー

21世紀以降、世界では経済共同体が再編されたにもかかわらず、国ごとの序列から生まれる小さな紛争が起きていた。ヴェン・マッカージェによって起こされたクーデターを契機にＯＣＵ内の東南アジア諸国では独立運動が盛んになる。そして西暦2112年、横須賀にある日本国防軍軍事施設で爆発事故が発生。物語はこの事件をきっかけに展開していく。

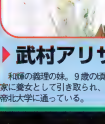
武村和輝

本編の主人公で、霧島重工のテストパイロット。日防軍将校の父を持ち、母親は幼い頃に他界している。

エミール・クラムスコイ

USN軍科学研究所の所員。横須賀基地で起きた爆発事故を調査するために日本を訪れる。愛称はエマ。

草間亮五

和輝とは中学校時代からの親友で、霧島重工にテストパイロットとして勤務している。常にマイペース。

武村アリサ

和輝の義理の妹。9歳の頃、武村家に養女として引き取られ、現在は帝北大学に通っている。

ミッション攻略

ゲーム序盤「ステージ1～7」までを一気に大攻略

まず、ストーリーは2人のヒロイン、エマとアリサの2つのシナリオに分かれる。そこで、ここからは各シナリオごとに、ステージ1～7までを攻略するぞ。ストーリーの流れを追いつつ、各ステージの攻略法を細かく説明していくので、ぜひとも参考にしてもらいたい。

◀シナリオによってストーリー展開はもちろん、仲間になるキャラやステージ構成などがまったく違う。

アリサ編

このシナリオでは、亮五、アリサ、リュウの3人が早い段階で仲間になる。そのぶん戦闘の難易度が低いので、初心者向けと言える。

チュートリアルで基本操作を覚えよう

ゲーム開始直後、チュートリアルによる基本操作の説明がある。まず、最初に移動方法、そのあと武器の切り替え、攻撃の方法などが手順に沿って細かく解説してくれるぞ。そのあと、ヴァンツァー相手の実戦的な訓練も行われるので、戦闘の感覚も覚えよう。より快適に遊ぶためにも、ここで操作方法をしっかりマスターするように！

◀▲先に手本として操作の手順が説明され、そのあと実際に操作する。ヴァンツァー相手の実戦テストもあるぞ。

STAGE1 日防軍の警備網を突破!!

アリサが横須賀基地に来訪することを知った和輝。偶然にも仕事で基地を訪れた和輝は、爆発事故発生の警告を聞き、アリサの安否を確かめるため事故現場へ向かうが……。

▲▶和輝たちは事故現場へ向かうため、日防軍の警告を無視し、強行突破を試みる。

敵ユニット
110式陣陽×2

まずは戦闘の流れを感じ取ろう!!

ヴァンツァーはある程度ダメージを受けると、パイロットが撤退する。味方が搭乗するユニットの性能も高いので、簡単に倒すことができるはずだ。また、このステージでは実際の戦闘がどのように展開するのかを、マスターしよう。

▶敵戦力を把握することは戦闘の基本中の基本だ。

STAGE2 正体不明の部隊に遭遇!!

一連の騒ぎで日防軍に連行された和輝たちは和輝の父、伊佐夫の意向で身柄を解放され、基地をあとにする。だが、その途中で偶然にもヴァンツァーに乗る妹と遭遇する。

▲▶妹のアリサを助けるため、2人は研究用ヴァンツァーに乗り込み、敵に立ち向かう！

敵ユニット
グラップルM1P×2
レクソン4F×2

無理は禁物！ 妹をかばいつつ、逃げろ！

3ターンが経過するとステージクリア。敵は4体とも手強いので、こちらからは攻撃しない方が無難だ。また、敵はアリサを狙う傾向があるので、和輝と亮五で援護してあげよう。あとは、HPに注意しつつ、逃げ回るのみ!!

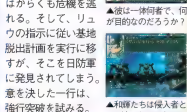
▶和輝と亮五が持つリペアでHPを回復させよう。

STAGE3 横須賀基地脱出計画

和輝たちの前に突然、現れたリュウという人物。彼の助けによって、和輝たちはからくも危機を逃れる。そして、リュウの指示に従い基地脱出計画を実行に移すが、そこを日防軍に発見されてしまう。意を決した一行は、強行突破を試みる。

▲彼は一体何者で、何が目的なのだろうか？

▲和輝たちは侵入者として追われることに…。

敵ユニット
キャセルM2×2　110式陣陽×2
オーシャンハーン×1（4ターン目増援）

水上戦に持ち込んで戦闘を有利に展開!!

和輝たちのユニットは、水上を移動できるホバーを装備している。水上まで移動すれば、敵はこちらに近づくことができないのだ。あとは、敵の攻撃範囲外から攻めて、1体ずつ確実に倒していけば、楽にクリアすることができるぞ。

▶マップ下にある海まで一気に移動しよう。

設定面から迫る「FM3」の魅力

ヴァンツァー

『FM』シリーズの大きな魅力と言えば、やはり〝ヴァンツァー〟の存在だろう。そこで、ここでは『FM3』の序盤で活躍する和輝、亮五、エマ、アリサ、リュウたちが搭乗することとなる5体のヴァンツァーを大紹介。

▶敵味方合わせて数十種類のヴァンツァーが登場するぞ。

ゼニスレヴ

和輝の初期搭乗ユニット。OCUオーストラリアの兵器メーカーが開発した。かつて、OCU軍の主戦力として投入されたゼニスシリーズの中位モデルで、HPが高いのが特徴。

107式強盾

亮五の初期搭乗ユニット。名前が示すとおり、防御力に優れた機体である。

STAGE4 故郷を離れ、遠き異国へ

なんとか基地の脱出に成功した一行。和輝たちはそこで、リュウが大漢中軍のエージェントであることと、基地で起きた爆発事故の真相を聞かされる。追手を振り切るために、日本を脱出することを決意する和輝。彼は大漢中軍の潜水艦が待機する久里浜を目指す。

▲▶ここからネット上のショップが利用可能になるぞ。次の目的地へ向かう前にしっかり準備を整えておこう。

敵ユニット
ハーンイーガー×3
110式陣陽×3（3ターン目増援）

ハーンイーガーは高台に上がって攻撃!

ハーンイーガー（ヘリ）はHPは低いが、回避率が高い。しかし、高台に上がればヘリとの高低差が小さくなり、命中率もアップするので楽に倒せるぞ。増援の3体は正攻法で対処しよう。

◀これだけ近い位置にくれば、こちらの方が有利。

▶遠く離れたヘリは命中率の高いミサイルで撃墜しよう。

STAGE5 日防軍のさらなる追撃!!

和輝たちは追手の撃退に成功し、目的地へ到着する。だが、日防軍の追手はそれだけではなかった……。息つく暇もなく、日防軍の特殊部隊が和輝たちの前に姿を現したのだ。これまでにない危機に直面した和輝たち。この防衛陣を突破して、日本を脱出できるか？

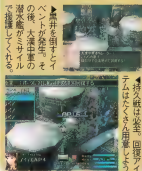
▲▶特殊部隊を統率する黒井。彼の任務は軍の重大機密を知ってしまった和輝たちを抹殺することだ。

敵ユニット
09式装甲車×2、110式陣陽×3
109式炎陽×1

1体ずつ誘い出し、集中攻撃で倒そう

敵の数が多いので、1体ずつ確実に倒していくのが良い戦法。まず先に和輝たちの右側にいる2体。そのあと、奥にいる炎陽を倒す。装甲車は遠くからミサイルで撃墜するといいだろう。

▶黒井を倒すとイベントが発生。その後、大漢中軍の潜水艦がミサイルで援護してくれる。

◀持久戦は必至。回復アイテムはたくさん用意しよう。

STAGE6 MIDAS探索

大漢中軍の潜水艦に乗り込み、和輝たちはついに日本を脱出する。だが、潜水艦の中で、爆発事故の元凶である新型爆弾「MIDAS」のオリジナルがどこかに運ばれた事を知る。和輝たちは、MIDASを探索するリュウに協力を申し出る。

◀▲次の目的地は泰野IDDN基地。ここで、MIDASの輸送ルートを調べるというのだが……。

敵ユニット
キャセルM2×1、109式装甲車×1
BT02クアラベ×3

装甲車部隊を一気にせん滅しよう!

このステージでやっかいなのはクアラベ（装甲車）。強力なキャノンの一撃は威力絶大なうえに射程も長い。HPも高いので、一気に近づいてから集中攻撃で早めに倒さないと苦戦することになるぞ。

▶遮蔽物を利用して、できるだけ攻撃を受けないようにしよう。

◀たった一撃でこのダメージ。油断は禁物。

STAGE7 新しい仲間の参入!

MIDASに関する情報を入手した和輝たちは、ひとまず大漢中軍と合流するために御前崎へとトレーラーを走らせる。だが、その途中には警察の検問が張られており、足止めされることに。そこに日防軍のヘリ部隊が現れるのだが……。

◀検問所で新米婦警の新条美穂が登場。彼女はこのステージをクリアすると仲間になってくれるぞ。新戦力としては申し分のないキャラだ。

敵ユニット
ハーンイーガー×5

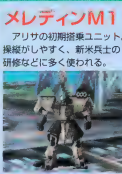
高速道路に上がってヘリを攻撃しよう

ステージ4でも解説したように、ヘリの攻略法は高台に上がってから攻撃すること。戦闘が始まったら和輝たちを高速道路の上まで移動させて迎撃しよう。また、敵は美穂を狙うので援護するように。

▶美穂が乗るユニット"強襲"はHPが低いので注意しよう。

◀高台に上がるまでは攻撃しないこと。あせりは禁物だぞ。

ドレーグM2C

エマの初期搭乗ユニット。後方支援を主眼に開発され、ミサイルなどを使った遠距離での戦闘で抜群の性能を発揮する。

メレディンM1

アリサの初期搭乗ユニット。操縦がしやすく、新米兵士の研修などに多く使われる。

上帝1型

リュウの初期搭乗ユニット。大漢中人民共和国の開発した最新型ヴァンツァー。装甲が非常に頑強で、高性能の機動力を誇る。

エマ編

こちらのシナリオでは、ステージ7までに仲間になるキャラはエマと亮五の2人。アリサ編よりも戦闘の難易度が高いと言える。

シミュレーターを利用して熟練値を稼ごう

アリサ編ではステージ5から、エマ編ではステージ6からシミュレーター&ショップ（アイテムのみ）が使用可能。さっそく、利用して熟練値を稼ごう！また、お金を稼いでアイテムを買いそろえておくといいぞ。

▼ここで、各パーツの発動スキルを調べよう。

▲がんがん熟練値を稼いでレベルUP！

障害物を破壊してアイテムをGET!

マップ上にある障害物の中には破壊すると、アイテムが手に入るものがある。とくに、コンテナの中に入っているケースが多い。中には貴重なアイテムが手に入る可能性も!?　怪しいと感じた障害物はどんどん壊してみよう。

▼コンテナを破壊してリペアを入手したぞ。

▲破壊可能な障害物には矢印が表示される。

STAGE1 ガードシステム暴走!!

霧島重工が開発した新型ヴァンツァー2体を横須賀基地へと輸送し、仕事を終えた和輝。その直後、基地内で爆発事故が発生!!　和輝と亮五は、その影響で暴走した砲台をヴァンツァーで破壊しようとのするだが……。

▲爆発でガードシステムに異常が!?

▲▶被害をくい止めるために和輝と亮五は新型ヴァンツァーで出撃する。

敵ユニット

12mm機銃×4

4つの無人砲台をすべて破壊せよ!!

マップ上に配置された4つの砲台を破壊すればステージクリア。和輝たちが乗っているヴァンツァーの性能が高いので、楽に勝てる。和輝と亮五に交互に攻撃させて、1つずつ倒していこう。

◀全弾命中すれば1回の攻撃で砲台を破壊することが可能。

▶砲台は和輝の正面方向とマップの左上方向に2つずつ配備されている。

STAGE2 エマとの出会い

爆発事故のあと、和輝は会社に戻り、アリサが横須賀基地にいることを知る。再び基地を訪れる和輝だったが、中に入ることはできなかった。その後、和輝たちは爆発事故に関する情報を得ようと市街地にある酒場へ向かう。たいした情報が得られず店を出ようとすると、謎の美女、エマが登場する。

▲▶和輝たちは横須賀基地に潜入するため、エマと協力することに。彼女は何が目的なのだろうか？

敵ユニット

110式陣陽×2
キャセルM2×2

1体ずつ誘い出し、全員で集中攻撃!!

まだ、味方ユニットがそれほど強くないので、1体ずつ相手にするのが得策。まず、和輝たちの前にいる2体を、次にマップ右の敵を倒す。残る1体は遠距離から全員で、一気に攻撃して倒そう。

◀キャセルM2の格闘武器は威力が高い。近寄られる前に倒してしまおう。

▶エマはミサイルの残弾数に注意。6発しかないので、大切に使おう。

STAGE3 新型爆弾「MIDAS」

基地の地下で発見した爆発事故の残骸。それがUSN軍が開発した新型爆弾「MIDAS」が原因だと知った和輝たちは、日防軍から命を狙われることに。一行は、この事態から逃れるため、基地を脱出しようと地下通路を突き進んでいく。だが、地上へ上がるリフトを目前にして、日防軍の追撃に遭ってしまう…。

◀▲意外な真実を知った和輝と亮五。この機密を知った2人は日防軍から追われる身に…。

敵ユニット

キャセルM2×1、110式陣陽×2
（6ターン目の増援）
キャセルM2×1、110式陣陽×1

敵をけん制しつつ、リフトへ移動せよ!

味方全員がマップ左下にあるリフトに乗ればステージクリア。敵に追いつかれるまえにゲートを開けて、リフトへと向かおう。敵を倒すつもりなら、マップ中央の障害物を利用するといいだろう。

▶ゲート横のスイッチの前で待機すれば、ゲートが開く。

◀6ターン目にマップの左上に増援が出現するので要注意！

用語解説

●OCU（オセアニア共同体）

アジア、オセアニアの各国が、経済的な自立を目指すことから誕生した経済共同体。日本、オーストラリア、東南アジア諸国が中心となる「バンコク経済帯」が母体となっており、2026年に成立することとなる。ちなみに、略称はOCU（Oceana Community Union）。

●USN（ニューコンチネント合衆国）

21世紀初期にアメリカ合衆国とカナダが、アジア経済の統合を牽制するために動き始める。そこへ、南米も加わることによって新国家、ニューコンチネント合衆国が誕生。略称はUSN（United Statesof New Continent）。

●大漢中人民共和国

20～21世紀の間にかけて、世界では自由経済への移行が加速し始める。世界経済の流れとともに資本主義政策が進むなか、2112年に介博了が国家主席に就任。資本主義政策の流れをくい止めるため、政策を大幅に変更する。その際に国名も大漢中人民共和国と改め、政治力を駆使して集権国家へと発展させることを目指している。

●[illegible]

1999年5月、圧縮天然ガス自動車用の燃料射出装置を作り上げた霧島忠が、台東区の鐘ヶ淵に設立（当時の会社名は霧島自動車工業）。燃焼機関の開発・製造から始まり、現在では自動車、航空、宇宙産業、ソフトウェア産業など、さまざまな分野に進出。その製品は日本以外にOCUやUSNなど、世界中に普及している。ヴァンツァー開発にも着手しており、その機体は日防軍にも採用予定。

STAGE4 横須賀基地脱出!!

やっとのことで地上に出た和輝たち。しかし、そこでもやはり日防軍が彼らを待ち伏せていた。張り巡らされたバリケードが行く手を阻む。逃げ道をふさがれた和輝たちだったが、このことを予測していたエマは、待機中のトレーラーに援護要請をする。

▲▶執拗に追ってくる日防軍の精鋭部隊。和輝たちはこの包囲網を突破し、基地を脱出できるのか!?

敵ユニット
110式陣陽×1、09式装甲車×2
（5ターン目増援）
110式陣陽×2

援護射撃をうまく活用しよう!

和輝の正面に陣陽が1体、バリケードの前に装甲車が2体配置されている。また、増援がゲート付近に出現するので十分注意しよう。6ターン目からは敵への援護射撃もある。最初に自機の設置場所を指定できるのでうまく利用しよう。

▲増援の配置はココ。出現したら集中攻撃で一気に攻めよう。装甲車はあとまわしでOK。

STAGE5 警察の検問を突破せよ!!

横須賀基地を脱出した和輝たちは、追手を振りきるために霧島重工へ。一連の事件の真相を知るため、エマとともに行動することを決意する。そして、和輝たちはエマがUSN軍との合流を予定している横浜の本牧埠頭へと向かうことに。

▲ここでは機体のセットアップが可能。パーツの交換やアイテムの装備、スキルの設定など、戦闘に備えて準備を整えよう。

敵ユニット
108式強警×2
ハーンイーガー×3

編隊を組むヘリ部隊に要注意!

マップ中央には障害物（破壊可能）があるため、左側にいるヘリに攻撃するのは一苦労。そこで、左側にいるヘリはミサイルで、右側にいるヘリは和輝と亮五を高台に上がらせてから攻撃しよう。

▶強襲は盾さえ破壊すれば簡単に倒すことができるぞ。

◀左側にいるヘリはこの辺りからミサイルで攻撃しよう。

STAGE6 日防軍特殊部隊の強襲!!

トレーラーを放置し、ヴァンツァーで本牧埠頭へと移動する和輝たち。釜利谷JCに到着したところで、日防軍の特殊部隊の襲撃に遭ってしまう。日防軍は、横須賀基地での爆発事故の真相を知った和輝たちを抹殺しようと企んだのだ。和輝たちは、この危機を脱することができるのか!?

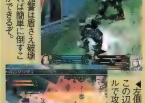
◀▲絶体絶命のピンチ！ 先回りしていた日防軍に包囲され、逃げ道を塞がれてしまう。

敵ユニット
09式装甲車×1
109式炎陽×2
108式強警×1

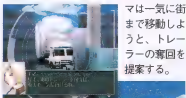
109式炎陽を速攻で倒せ!

マップ左上にいる2体の炎陽は、ミサイルで集中攻撃を仕掛けてくる。これを先に倒しておけば戦闘を有利に展開できるぞ。炎陽はミサイルしか装備していないので、接近戦に持ち込めば楽に倒せる。

◀対策として回復アイテムをたくさん装備しておこう。

▶反撃を受けないように1歩離れた位置から攻撃しよう!!

STAGE7 トレーラー奪回作戦

特殊部隊の攻撃を退けた和輝たちは、釜利谷JCの料金所に到着。そこでも、日防軍がバリケードを張っていた。一行は、戦闘を回避しようとするが、そこに放置された民間のトレーラーを発見。エマは一気に街まで移動しようと、トレーラーの奪回を提案する。

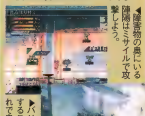
▲▶日防軍は、和輝たちの逃亡するルートをあらかじめ予測して、検問を張っていた。この布陣にどう対抗する？

敵ユニット
09式装甲車×1
109式炎陽×1
110式陣陽×2

戦闘の基本を守って堅実に戦おう

このステージでは、とくに目立った特徴はない。敵はマップのあちこちに散開しているので、1体ずつ確実に倒していこう。右側にいる炎陽がやっかいなので、そちら側から攻めるといいだろう。

◀障害物の奥にいる陣陽はミサイルで攻撃しよう。

▶バリケードは破壊することが可能。これで奥に進めるぞ。

フロントミッション サード

●MIDAS

USN軍の研究施設から盗まれた新型爆弾。周囲の分子を結合崩壊させ、消滅させる性質を持つ金原子核線が使用されている。放射汚染が危険視される核爆弾に対して、MIDASは爆発後の汚染がいっさいないのが最大の特徴。日防軍横須賀基地で発生した爆発事故は、MIDASの実験中に起きた出来事であった。USN軍と大漢中軍は、爆発事故がMIDASによるものかを調査するため、横須賀基地へ数人のエージェントを派遣する。

●F・A・I（連邦情報局）

国内の犯罪や解決困難な事件の調査を目的とした、USN唯一の情報機関。数々の難事件を解決し、政治家の不正を暴くなど、その活動は多岐に渡る。また、海外にも捜査官を派遣し、国際的検挙活動にも従事している。

●パープルヘイズ

FAI直属の実行部隊。FAIが大規模な作戦を実行する際に、戦闘や諜報活動をすることが主な仕事で、横須賀基地での爆発事故の調査にも訪れている（アリサ編で登場）。部隊は、隊長のジョーと副隊長のシンディ、そのほかの6人を含めた全8人で構成。パープルヘイズの活躍で、国家の危機が救われた事件もあるほどの凄腕集団なのである。

●J・P・O（日本警察機構）

日夜、市民の安全を守るために活動している。近年凶悪化の一途をたどるヴァンツァーを使った犯罪に対応するため、最新型の警備用ヴァンツァーを配備。任務をすみやかに遂行できるように設計された、特別仕様の新型機を数多く投入している。ちなみに、略称は、J・P・O（Japan Police Organization）。

SDガンダム GGENERATION-0

初心者から上級者まで対応！ 志願兵の完全版リストから捕獲できるMSのデータまでまとめて大公開!!

発売中 SLG	▶￥6,980（CD3枚組） ▶バンダイ ▶MC（3ブロック）、DS（AC非対応）、MT

『Gゼロ』のゲームCDには抱腹絶倒のオモシロボイスが収録されている。その再生方法を紹介。ただし、ここで紹介する方法以外（ステレオ機器など）では絶対に再生しないこと。スピーカーなどを破損する恐れがあるので厳禁だ。再生方法は、①ゲームCDを入れずに本体の電源を入れ、PSのメニュー画面で〝CDプレーヤー〟を選び決定する。②ゲームCDを入れて、本体のフタを閉める。③2トラック目を再生する。これでOK。　（Z佐藤）

ゲームのツボからステージ攻略まで完全フォロー!!

◀新戦闘システムの活用法もバッチリ解説していこう。

『Gゼロ』はガンダムシリーズの歴史を完全再現したシナリオに、プレイヤー軍として参戦。名だたるACEパイロットたちと激戦を繰り広げていく戦略SLGだ。前作『Gジェネ』と比べ、システム面が大幅に強化されたので、今回はそのあたりを徹底解説。さらに戦いで役立つ重要データも公開だ！

クエストムービーの条件も大公開！

POINT 1 人員 プレイヤー軍のパイロットは志願兵を登録して増員！

特定のステージをクリアすると戦闘終了後にプレイヤー軍のパイロットになるべく志願してくる兵士が現れる。これらを登録すればパイロットの増員が可能。だが、どのキャラが志願してくるかはランダム。こだわるなら戦闘終了直前にセーブし何度も試してみよう。

志願兵を登録

▲▶登録すると能力値と顔が表示される。名前の変更も可能だ。

コレがベストな編成方法

艦長 艦長には〝指揮値〟の高いパイロットを編成するのがベスト。数値が高いほど指揮範囲が広くなるので、より戦いやすくなるぞ。自軍のパイロットの数値を細かく比較し、一番高いパイロットを選択しよう。

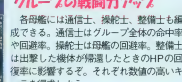
指揮値の高いキャラを選択

◀右ページに掲載した一覧表で数値を確認してみよう。

パイロット MSなどに乗せて出撃させるパイロットは〝射撃値〟や〝格闘値〟の高いキャラを選ぶこと。欲を言えばそれがニュータイプなら文句ナシ。またリーダーには、〝指揮値〟も高いキャラを選ぼう。

▲ビームやミサイルなど。　▲サーベルやタックルなど。

ブリッジクルー

▶できるだけすべての部署を編成してから出撃しよう。

グループの戦闘力アップ

各母艦には通信士、操舵士、整備士も編成できる。通信士はグループ全体の命中率や回避率。操舵士は母艦の回避率。整備士は出撃した機体が帰還したときのHPの回復率に影響するぞ。それぞれ数値の高いキャラを編成しよう。

●レンタルキャラも活用してみよう

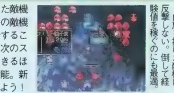
レンタルキャラとはお金を払って雇うパイロットのこと。雇ったキャラは自軍のパイロットになり、自由に編成できるぞ。ただし雇用期間は１ステージのみ！　次のステージへの持ち越しはできないぞ。また成長もしないので必要に応じて雇っていこう。

POINT 2 ユニット プレイヤー軍のMS、戦艦は捕獲、開発、設計で増やせ!

スタート時に生産できるユニットだけで最後まで戦い抜くのは、かなり難しい。そのために、いくつかの方法で自軍のユニットを増やしていく必要がある。ここでは、その方法とユニットの育て方を解説しよう。

捕獲 敵母艦を破壊してユニットを入手!

敵母艦を破壊すると、そこから出撃した敵機は白旗を掲げて降伏状態になる。これらの敵機は、味方母艦の〝捕獲〟コマンドを実行することで入手できるのだ。入手した敵機は、次のステージから自軍のユニットとして使用できるほか、解体すれば所持金を増やすことも可能。新型の敵機が出現したら捕獲を第一に考えよう！

◀白旗を掲げた敵機は反撃しない。倒して経験値を稼ぐのにも最適。

開発 ユニットLVがACEになれば可能!

戦闘で敵を撃破すると経験値が入手できる。これが一定値になると機体がレベルアップ！　そしてレベルがACEになると開発して新型機にすることができるのだ。さらに今回は新要素として改造がプラスされたぞ。これはレベルがACEになった機体を改造し、性能を上げることができるというもの。ただし改造の道に進むと開発は不可能（設計はOK）。改造するのは機体の最終形態がいいぞ。

新型MSを大量生産だ

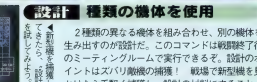
▶開発後の機体が３種類から選べる場合もある。よく考えよう！

改造してパワーアップ

▶改造レベルの最大は99だ。弱いMSを強化して楽しむのもいいだろう。

設計 2種類の機体を使用

◀新型機を捕獲してきたら、〝設計〟を試してみよう。

２種類の異なる機体を組み合わせ、別の機体を生み出すのが設計だ。このコマンドは戦闘終了後のミーティングルームで実行できるぞ。設計のポイントはズバリ敵機の捕獲！　戦場で新型機を見かけたら手堅く捕獲し、設計の材料にすること。

●オプションパーツも装備

オプションパーツは出撃前のオペレーションルームで取り付けることができる。用意されているパーツは全24種類。この中でオススメは防御力を上げる〝ガンダリウム～〟のパーツ。付けているのと、いないとでは大違いなので、できるだけ装着させよう。

POINT 3

戦闘 新システムを活用した必勝法を伝授!!

『Gゼロ』の戦闘には〝ステップボーナス〟、〝テンション〟の2つの新システムが導入されている。ここでは、その2つのシステムの活用法を細かく解説してしていくぞ。前作と同じつもりで戦っていると損をすることもあるので、しっかりチェックしておくように！

ステップボーナスを効率よく獲得！

艦船を除くユニットが敵を撃破すると、そのまま再び行動できるようになる。これがステップボーナスシステムだ。このシステムのポイントは、やはり武器エネルギーだろう。いくら再び行動できても、エネルギーが尽きていたら攻撃できないからだ。1ターンで多くの敵を撃破したいなら、できるだけエネルギー消費量の少ない武器を選ぶこと。ただ消費量の少ない武器は敵に与えるダメージも小さい。そのため事前に敵のHPを削っておく必要があるだろう。また、敵を選ぶことも重要。母艦を持つ敵はHPを削られると帰還するからだ。そのへんに注意して戦っていこう。

◀▲敵を撃破すると、このように画面に表示される。再び攻撃だ！

ゲストでダメージ

▲アムロのガンダムを使えば確実だしダメージ計算も可能。

プレイヤーがトドメ!

◀リーダーなら援護射撃が期待できる。エネルギー消費量の少ない武器でも倒せるぞ。

●指揮範囲からは出るな!

各母艦には〝指揮範囲〟というものが設定されている。これは、その母艦から出撃したユニットに影響を与えるもので、範囲内で戦うことにより命中率や回避率がアップする仕組みになっている。戦うときは絶対に範囲から出ないようにすること。特にボーナスステップを獲得したときは無理をしがちだが、範囲外だと攻撃は避けられ、反撃を受けてと、完全に不利になってしまう。このコトは頭に入れておこう。

◀範囲から出ると警告されるので見落とすことはないハズだ。

テンションシステムを味方につけろ!

テンションとは各パイロットが持つやる気のこと。超強気、強気、普通、弱気、混乱の5段階で表され、これが高まるにつれて命中率や回避率がグングン上昇する。テンションの度合いは戦闘結果によって細かく変化し、敵を撃破したり攻撃を当てたり、また敵の攻撃を回避するとアップするぞ。逆に攻撃を避けられたりするとダウンするのだ。効率よくテンションを上げるには、命中率の高い武器で攻撃するのがベスト。少しずつでも上げていけば、戦闘も思い通りに展開するぞ。

▶テンションは、戦闘のたびに変化する。毎回チェックしてみるのがいいだろう。

混乱

▲〝混乱〟の状態になると攻撃できなくなる。最前戦を離脱したほうが…。

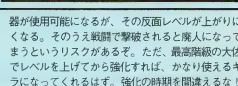
超強気

▲ほとんどの攻撃がクリティカルになる。この状態を維持して戦うように。

◀超強気でクリティカル確率が上昇！ ボーナスステップと併せて活用していこう。

●テンションの高い敵には気をつけろ

〝ボーナスステップ〟と〝テンション〟が利用できるのは当然、敵も同じこと。そのため、敵にうまく利用されると、1ターンで大打撃を受けることになる。テンションの高い敵や有名なACEパイロットと戦う場合は、できるだけ1ターンで倒すこと！ これが戦いで生き残る秘訣だ。1ターンでは無理という場合は、HPの多い母艦を前面に出して戦うのが得策。弱い機体だと連続で撃破されてしまうぞ。

▶母艦なら一撃で倒される心配はない。次のターンで仕留めよう。

志願兵として加わるキャラクターリスト

プレイヤー軍のパイロットとして志願してくる兵士のデータを大公開だ！ 表中のデータは志願してきたときのもので、階級は伍長D。またNTL（ニュータイプレベル）データの中で〝()〟がついているものは、強化人間にしたときのもの。強化するとサイコミュ兵器が使用可能になるが、その反面レベルが上がりにくくなる。そのうえ戦闘で撃破されると廃人になってしまうというリスクがあるぞ。ただ、最高階級の大佐までレベルを上げてから強化すれば、かなり使えるキャラになってくれるはず。強化の時期を間違えるな！

キャラクター名	タイプ	精神力	経験値	射撃	格闘	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
アキラ＝ホンゴウ	ノーマル	330	300	16	13	11	(3)	3	8	1	1	1
アル＝アルハザット	ノーマル	320	290	14	14	8	(2)	5	5	2	3	3
イワン＝イワノフ	NT	240	200	1	1	1	5	1	1	1	1	1
ウィッヒ＝ミュラー	ノーマル	330	310	8	13	13	(1)	3	8	3	9	3
エイブラム＝ラムザット	ノーマル	280	200	14	18	9	(0)	2	7	2	2	5
エリス＝クロード	NT	400	500	1	1	1	1	3	15	4	1	1
エルンスト＝イェーガー	ノーマル	410	430	25	25	25	(2)	6	9	1	1	3
ガイ	ノーマル	340	320	9	13	18	(2)	4	6	1	3	3
クレア＝ヒースロー	NT	420	450	18	14	20	1	1	14	7	2	2
グレッグ＝マイン	ノーマル	290	230	16	15	12	(2)	1	4	1	2	4
ケイ＝ニムロッド	ノーマル	340	310	20	20	8	(0)	1	8	1	4	9
コルト＝ロングショット	ノーマル	250	200	13	6	14	(1)	1	2	1	3	2
ジェシカ＝ラング	ノーマル	350	330	5	5	10	(3)	2	8	3	3	4
シェルド＝フォーリー	ノーマル	310	270	10	10	10	(1)	1	6	1	1	5
ジュナス＝リアム	NT	370	370	7	16	11	1	2	13	9	1	1
スタン＝ブルーディ	ノーマル	300	250	9	9	10	(1)	3	6	1	4	6
ゼノン＝ティーゲル	ノーマル	390	400	12	12	10	(0)	6	14	3	5	3
ゼフィール＝グラード	ノーマル	370	370	11	15	11	(2)	4	12	2	2	2
ソニア＝ヘイン	NT	390	400	15	15	11	3	5	10	4	7	3
ダイス＝ロックリー	ノーマル	290	230	11	13	9	(0)	3	7	3	3	9
ディライア＝クロウ	ノーマル	350	340	19	19	3	(4)	2	7	5	5	5
ドク＝ダーム	ノーマル	280	200	19	19	6	(3)	1	1	1	1	2
トニー＝ジーン	ノーマル	330	300	8	8	10	(1)	2	12	3	3	1
ニードル	ノーマル	320	280	14	14	13	(4)	1	2	1	2	6

キャラクター名	タイプ	精神力	経験値	射撃	格闘	回避	NTL	指揮	魅力	通信	操舵	整備
ニール＝ザム	ノーマル	310	260	12	8	9	(2)	3	5	2	2	2
ニキ＝テイラー	ノーマル	390	400	10	10	15	(2)	5	9	4	2	3
ネリィ＝オルソン	ノーマル	330	310	16	6	14	(1)	2	9	4	5	2
ノーラン＝ミリガン	ノーマル	330	300	7	6	5	(1)	3	13	2	1	1
バイス＝シュート	ノーマル	320	290	12	13	13	(2)	3	6	3	3	6
パティ＝ソープ	NT	340	320	6	6	8	1	1	14	10	1	1
ハルト＝ランガー	ノーマル	320	290	11	11	15	(1)	3	6	1	7	3
ハワード＝レクスラー	ノーマル	390	400	13	11	12	(1)	7	7	7	11	7
ビリー＝ブレイズ	ノーマル	300	230	7	7	12	(1)	2	3	1	4	1
フェイ＝シーファン	ノーマル	350	330	12	12	12	(3)	1	10	7	1	1
ブラッド	ノーマル	260	200	9	9	1	(2)	1	4	1	1	3
ブランド＝フリーズ	ノーマル	350	340	11	7	16	(2)	4	8	8	2	1
フレイ＝リーゼンシュタイン	ノーマル	330	300	10	10	17	(1)	3	7	6	2	1
フローレンス＝キリシマ	ノーマル	450	480	6	6	24	(3)	6	11	8	9	8
ベイツ＝ガラッド	ノーマル	290	210	15	15	17	(0)	1	5	2	3	2
マーク＝ギルダー	NT	380	450	5	5	2	1	3	13	1	3	2
マリア＝オーエンス	ノーマル	360	350	10	10	16	(3)	2	8	7	4	7
ミリアム＝エリン	ノーマル	370	370	6	16	6	(4)	1	12	6	3	2
ライル＝コーンズ	ノーマル	310	270	14	7	13	(4)	1	2	3	2	10
ラナロウ＝シェイド	ノーマル	410	440	13	13	15	(4)	4	10	1	3	4
ラビニア＝クォーツ	ノーマル	350	330	11	11	8	(1)	5	8	4	6	1
ルナ＝シーン	NT	390	410	12	14	19	1	3	7	6	9	3
ルロイ＝ギリアム	NT	380	390	17	17	18	1	2	8	8	9	8
レイチェル＝ランサム	ノーマル	430	460	11	11	14	(5)	2	13	6	6	1

囲み内の太文字は母艦名です。「／」の後に書かれたものが獲得できる機体です。

獲得可能なMSデータを完全網羅!

ステージ31までを徹底攻略!

各ステージで捕獲できるMSのデータや会話イベントの発生条件、さらに隠されているクエストムービーを見るための条件など、役立つデータをピックアップ!

データの見方

各データの“形態”はステージ形態（勝利条件や敵が変わるなど、1つのステージで内容が変化する戦いを、前半（前）、中盤（中）、後半（後）で表しています）。“★”がマークされているのは、クエストムービーがあるステージです。解説文の“捕獲”は捕獲できるMS。“イベント”はボーナス得点が加算される会話イベントを表しています。

STAGE 1 発端～放たれたメギドの火～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**ムサイ**／ザクⅠ×2、［**ムサイ**／ガトル×2］×2、後半：［**ムサイ**／ザクⅡF型×1、ザクⅠ×2］×2●イベント……前半：コロニーの破壊。前半ではコロニーの破壊より、敵の捕獲に全力を尽くすのが得策だ！　2ターン目に味方機を発進させて突撃しよう。

STAGE 2 ガンダム大地に立つ～V作戦の発動～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：**ムサイ**／シャア専用ザクⅡ×1、**パプア**／ザクⅠ×1、ザクⅡF型×4●イベント……前半：アムロがジーンを破壊後、デニムと対決する。前半ではプレイヤー軍は参戦できない。素直にガンダムでコロニー内にいる2機のザクを倒してしまおう。

STAGE 3 ガルマ出撃す～ジオンの脅威～ 形態▶前・後 －

●捕獲……前半：**ガウ**／ドップ×3、後半：なし●イベント……前半：アムロがガルマのドップを撃破。前半では敵のドップとマゼラアタックで経験値が稼げる。アムロでダメージを与え、プレイヤー軍でトドメをさそう。

STAGE 4 青い巨星～戦場は哀しみ深く～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**ギャロップ**／マゼラアタック×3、ザクⅡJ型×2、後半：**マダガスカル**／アッザム×1、ドップ×3、ルッグン×1、**サムソン**／マゼラアタック×3、**ギャロップ**／ザクⅡJ型×5●イベント……前半：アムロがコズンを撃破したあと、セイラがランバと対決。

STAGE 5 二人だけの戦争～出会い～ 形態▶前 －

●捕獲……前半：**チベ**／ザクレロ×1、高機動試験機×4、［**ムサイ**／ザクⅡF型×3］×2。輸送艇を守りつつ戦うこと。ザクレロはMSの設計材料としていろいろと利用価値が高いので、絶対に捕獲するようにしよう。

STAGE 6 砂上の激闘～再会～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**ダブデ**／戦闘ヘリコプター×3、後半：**ガウ**／ドップ×3（援軍）●イベント……前半／全トーチカの破壊（マップ兵器の使用は不可）。トーチカの攻撃力は意外と大きいので要注意。ただし射程範囲にさえ入らなければ、問題なく撃破できるぞ。接近する前に必ず確認するように。

STAGE 7 最前線～軍務と理想～ 形態▶前 －

●捕獲……前半：**ダブデ**／ザクキャノン×3、**ユーコン**／アッガイ×3、［**ギャロップ**／ディザート・ザク×5］×2、［**ガウ**／ドップ×6］×2。経験値を稼ぐには最適のステージ。時間をかけて手堅く戦うことを心掛けよう。

STAGE 8 震える山～二人だけの戦争～ 形態▶前・後 －

●捕獲……前半：［**ガウ**／ドップ×5］×2、後半：前半で破壊していない敵●イベント……前半：シローがノリスを撃破（ミケルが生存していること）。前半、後半ともガンタンク部隊の護衛を最優先に。ガウは爆撃してくることもあるので、位置や侵攻方向はこまめに確認しとくのが得策だ。

STAGE 9 ジャブローに散る～哀戦士～ 形態▶前・後 －

●捕獲……前半：**マッドアングラー**／ゾック×1、ブローバー×1、ゴッグ×3、［**ユーコン**／ザクマリン×3］×2、後半：前半で破壊していない敵、［**ガウ**／ドム×1、ザクⅡJ型×3、グフ×2］×3●イベント……前半：アムロがシャアを撃破。水中適性のあるMSも準備して出撃。

STAGE 10 出撃許可ない破壊指令～オーガスタ強襲～ 形態▶前 －

●捕獲……前半：なし。捕獲可能ユニット、イベント、ムービーは用意されていない。また出現する敵も少ないので、クリアすることだけを考えて戦っていけばOKだ。HLVを護衛し、5ターン持ちこたえよう。

STAGE 11 戦慄のブルー～月下の出撃～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：なし●イベント……前半：敵の全滅。前半ではユウ、フィリップ、サマナ、モートンのモルモット隊が1機でも撃破されると敗北になるので要注意。後半のブルーディスティニー1号機に対しては、味方のリーダー機で援護射撃をプラスして攻撃だ。

STAGE 12 意志を受け継ぐ者～ジオン追撃作戦～ 形態▶前・中・後 －

●捕獲……前半：［**ダブデ**／グフ×3］×2、中盤：前半で破壊していない敵、後半：前半で破壊していない敵。前半が5ターン、中盤は4ターン、後半は4ターンとそれぞれターン制限がある。経験値稼ぎや敵MSの捕獲は控え目にして、全力で戦っていくこと。自軍を強化していないと苦戦するぞ。

STAGE 13 裁かれし者～EXAM奪還作戦～ 形態▶前・後 －

●捕獲……前半：なし、後半：**チベ**／高機動型ザクⅡ×5●イベント……敵の全滅。後半には援軍として4機のザクⅡF型が出現する。前半に戦力を消耗しないように気をつけよう。また、ブルーディスティニー2号機は強敵なので、HPの低い機体は待避。強化したリーダー機で対抗しよう。

STAGE 14 ソロモン攻略戦～星一号作戦～ 形態▶前 ★

●捕獲……前半：**ムサイ**／ザクⅡF型×4、**グワラン**／リック・ドム×6、**ドロワ**／高機動型ザクⅡ×9、［**ムサイ**／ザクⅡF型×1、ジッコ×3］×2、［**ムサイ**／ザクⅡF型×3］×2、［**チベ**／リック・ドム×3］×2、［**チベ**／ザクマインレイヤー×3］×2。味方を分散させすぎないように！

STAGE 15 ポケットの中の戦争～ルビコン計画～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：**ジークフリート**／ザクⅡ改×4、**ヴァルキューレ**／ザクⅡ改×4、**グラーフ・ツェペリン**／ゲルググJ×2、リック・ドムⅡ×3●イベント……前半：クリスがミーシャを撃破。前半ではゲルググJのマップ兵器“狙撃”に注意。まずはコロニー外の敵を攻撃だ。

STAGE 16 光る宇宙～ララァの悲劇～ 形態▶前 －

●捕獲……前半：**グワジン**／ブラウ・ブロ×1、ザクⅡF型×3、［**ムサイ**／ザクⅡF型×4］×6、［**チベ**／リック・ドム×5］×3。ブラウ・ブロは絶対に捕獲すべき！　こまめにセーブし、失敗したらリセットだ。

クエストムービーの発生条件を一挙公開

上でも紹介したがステージ1～31のデータの中で“★”の付いたところにはクエストムービーが [illegible] ムービーの獲得を目指そう!!

ステージ	条件
1	前半／コロニーを破壊せずに3ターン経過
	後半／シャアザクとサラミス（初期配置で、いちばんシャアザクに近いサラミス）が戦闘
2	前半／ジーン、デニムの順にザクを破壊
	後半／アムロかリュウがミサイルを破壊
4	後半／ランバとアムロが戦闘
6	前半／すべてのトーチカを破壊時、シローが生存している
11	前半／フィールド上の敵を全滅させる
14	前半／アムロとドズルが戦闘（近くにスレッガーがいる場合）
15	前半／クリスとミーシャが戦闘
17	前半／アムロとシャアが戦闘
18	前半／コウとガトーが戦闘
21	前半／バニングがシーマを撃破
27	前半／ジェリドとカミーユが戦闘
28	前半／カミーユとフォウが戦闘（近くにジェリドがいる場合）
29	後半／クワトロとハマーンが戦闘
30	前半／ルーツがSOLを破壊
31	前半／月面マップでルーツとコッドが戦闘

STAGE 17 宇宙要塞ア・バオア・クー～脱出～ 形態▶前 ★

●捕獲……前半：**ドロス**／ゲルググ×4、リック・ドム×4、**チベ**／ガトル×4、**ムサイ**／リック・ドム×1、ザクⅡF型×2、**ドロワ**／ビグロ×3、高機動型ゲルググ×3、高機動型ザクⅡ×6、**グワデン**／ゲルググ×3、リック・ドム×2、ドム×1、**グワジン**／ゲルググ×3、リック・ドム×3、［**ムサイ**／ザクフリッパー×2］×2、［**ムサイ**／リック・ドム×1、ザクⅡF型×2］×2。味方本拠地を襲撃されることもあるので、出撃前にガーダーのレベルを上げておくこと。戦いではシャアの相手はアムロに任せて、近づいてくる敵から順に叩いていけばOK。かなり経験値が獲得できるので、自軍のユニットを一気に強化することもできるハズだぞ。

STAGE 18 ガンダム強奪～ジオンの残光～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：**ユーコンU99**／ハイゴッグ×6●イベント……コウがガトーと対決。前半でコウとガトーを戦わせると、そのまま前半が終了する。もし経験値を稼ぎたいのなら、2人を戦わせるのは後回しにすること。敵のHPを削るにはキースやモンシアを利用すればいいだろう。

STAGE 19 砂漠の攻防戦～終わりなき追撃～ 形態▶前・後 ー

●捕獲……前半：なし、後半：なし●イベント……前半：敵赤色軍を全滅させる。砂漠では移動力の消耗が激しいので要注意。GROUNDの適性がB以下のMSは、ドダイYSなどに乗せるのが得策。後半は〝5ターン以内〟という制限があるので、ザコに構わずHLVの撃破に全力を傾けよう。

STAGE 20 最後の出撃～蒼く輝く炎で～ 形態▶後 ー

●捕獲……前半：**リリーマルレーン**／ゲルググM×5、［**ムサイ**／ゲルググM×4］×2、後半：**リリーマルレーン**／ゲルググM×5、［**ムサイ**／ゲルググM×4］×2、［ムサイ／ゲルググM×2、ザクⅡF型×2］×2●前半……バニングがシーマを撃破。ヴァル・ヴァロは攻撃力が高いので要注意。

STAGE 21 ソロモンの悪夢～宇宙の鼓動～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**リリーマルレーン**／ゲルググM×3、［**ムサイ**／ゲルググM×2］×4、後半：［**ムサイ**／ザクⅡF型×2、ドラッツェ×2］×2、［**ムサイ**／リック・ドムⅡ×2、ザクⅡF型×2］×3●イベント……バニングがシーマを撃破。ゲルググMには格闘ではなく射撃で挑もう。

STAGE 22 駆け抜ける嵐～阻止限界点～ 形態▶前 ー

●捕獲……前半：［**ムサイ**／リック・ドムⅡ×4］×4、［**ムサイ**／ザクⅡF型×2、ドラッツェ×2］×2、**リリーマルレーン**／ゲルググM×5、［**マゼラン改**／ジム改×2、ボール改修型×2］×3、［**サラミス**／ジム改×2、ボール改修型×2］×9、［**ムサイ**／ゲルググM×2］×3。

STAGE 23 黒いガンダム～旅立ち～ 形態▶前・後 ー

●捕獲……前半：なし、後半：**アレキサンドリア**／ハイザック×6、**サチワヌ**／ハイザック×3、ジムクゥエル×2、**ブルネイ**／ジムクゥエル×1、ジムⅡ×3、［**サラミス改**／ハイザック×4］×2●イベント……ゲストユニットのコロニー脱出。前半ではコロニー脱出を最優先に！

STAGE 24 ジャブローの風～レコアの出撃～ 形態▶前・後 ー

●捕獲……前半：**アレキサンドリア**／ガルバルディβ×3、ハイザック×3、**ブルネイ**／ハイザック×3、**ハリオ**／ハイザック×3、ザクキャノン×3、［**サラミス改**／ハイザック×2］×2、後半：［**ビッグ・トレー**／ガンタンクⅡ×3、ガンキャノンⅡ×1］×2●イベント……前半：降下部隊が参戦。

STAGE 25 白い闇を抜けて～アムロ再び～ 形態▶前・後 ー

●捕獲……前半：［**ユーコンU99**／ザクマリナー×5］×3、後半：なし●イベント……カツがロザミアを撃破。ドダイYSなどのサポート機が必要になるので準備しておくこと。前半は6ターンという制限つき。目的のHLVまで一直線に進撃し、早いターンで撃破しよう。

STAGE 26 ホンコン・シティ～シンデレラ・フォウ～ 形態▶前・後 ー

●捕獲……前半：なし、後半：なし●イベント……前半：カミーユがフォウを撃破。前半には捕獲不可MSとしてハイザックが14機とサイコガンダムが出現する。カミーユを向かわせ、サイコガンダムを撃破してからザコを倒すこと。後半ではモーターボートの護衛を最優先に戦おう。

STAGE 27 シロッコの目～アクシズからの使者～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**アレキサンドリア**／ギャプラン×1、マラサイ×5、［**サラミス改**／ガルバルディβ×1、ハイザック×3］×4、後半：**ドゴス・ギア**／マラサイ×6、ハイザック×6、**グワダン**／ガザC×12、［**サラミス改**／ガルバルディβ×1、ハイザック×3］×2●イベント……前半：カミーユがジェリドを撃破。

STAGE 28 永遠のフォウ～ダカールの日～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：**メロウド**／ハイザック×6●イベント……前半：カミーユがジェリドを撃破。前半では10ターン以内に敵を全滅させないと敗北。オリジナル軍の力も借りて全力で戦っていくように。

STAGE 29 宇宙を駆ける～生命散って～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：**アレキサンドリア**／バイアラン×1、バーザム×5、［**サラミス改**／マラサイ×2、ハイザック×2］×2、［**ムサイ改**／ガルバルディβ×2、マラサイ×2］×2、後半：**ロンバルディア**／バーザム×2、マラサイ×3、ハイザック×3、**ドゴス・ギア**／ハンブラビ×3、バーザム×4、**チベ改**／ガルバルディβ×5、［**サラミス改**／マラサイ×2、ハイザック×2］×2、［**ムサイ改**／マラサイ×2、ハイザック×2］×2、**グワンバン**／ガザC×12、［ムサイ改／ガザC×4］×2●イベント……前半：グワダンがHP50%以下になったコロニーレーザーを攻撃してくる。3つの軍勢による戦いが展開する混戦のステージだ。ここでは「ティターンズ対アクシズ」の戦いで傷ついたMSを狙って倒していくのがベストな戦法だ。

STAGE 30 ペズンの反乱～教導団の男たち～ 形態▶前・後 ★

●捕獲……前半：なし、後半：［**サラミス改**／ゼク・アイン（第3種兵装）×4］×5、［**コロンブス**／ハイザック×5］×2●イベント……前半：ルーツが人工衛星SOLを破壊する。ガンダムMk－Vのインコム攻撃は射程範囲が広いうえ強力なので、移動力の高いMSで格闘戦に持ち込もう。

STAGE 31 エアーズの攻防～月面の夢～ 形態▶前 ★

●捕獲……前半：**キリマンジャロ**／ゼク・アイン（第3種兵装）×4、**フッド**／ゼク・アイン（第2種兵装）×4、**トレント**／ゼク・アイン（第3種兵装）×1、マラサイ×2、**ダンケルク**／ゼク・アイン（第3種兵装）×1、マラサイ×2、**アオバ**／ゼク・アイン（第3種兵装）×1、マラサイ×2、**マゼラン改**（※1）／ヌーベルジムⅢ×3、EWACネロ×1、**マゼラン改**（※2）／ヌーベルジムⅢ×2、EWACネロ×1、［**サラミス改**（※3）／ヌーベルジムⅢ×2］×4、後半：前半で撃破していない敵。ここでは新型のMSが数多く捕獲できるので、逃さずに入手しておこう。新型と対決するときはあらかじめ敵の装備兵器などもチェックしよう。

囲み内の（※1）のマゼラン改はブル・ラン、（※2）のマゼラン改はマレンゴ、（※3）のサラミス改の4艦はブラジリア、ストックホルム、ヴォルゴグラード、カシマを示します。

目指せ100% プロフィールモードの埋め方について！

……参考にして100%を目指せ！

記載される条件

……シディングを見たぐらいでは難しいぞ

隊長機を忘れるな!

実況パワフルプロ野球'99開幕版

みんなの知りたいデータがつまった超お勉強攻略。インプットして選手育成に生かすベシ。

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC(2〜9ブロック)、AC(DS対応)

臨場感やプレイ感覚はもう完ペキ、もちろん、サクセス社会人編もハマリまくりで、中毒患者が日本中に続出って感じッス。'98公式記録モードはプロ野球ファンにはタマランチでホントにおトク感いっぱいです。んで、今回は野村監督もビックリのデータ攻略。これだけあれば、サクセスに必要な知識は十分。あとはウデと努力です。ちなみにプレイはぜひアナコンで。なれるまではツライけどバツグンにうまくなれるぞ。（ゲルニカ花子）

攻略データを完全掲載!! スーパー選手育成講座

これならオイラもプロ入りできるかも……でやんす！

1 この会社ではこう育てよう!! 会社別選手育成法

3つの会社で同じように野球や仕事をして通用するほど、大人の世界はアマくない。会社が違えば攻略法もまったく違うのだ。獲得できる特殊能力や練習メニューをもとに、会社別に攻略していくぞ。

パワフル物産

獲得可能な特殊能力：安定感

こんな選手向き　リリーフ投手、平均的な野手

1年目 監督評価を上げて秋にはレギュラー獲得

どの会社でも同じだが、4月はケガをしない。変化球練習やノックなどを4週間みっちり練習しよう（体力はゼロになるけど）。仕事はそのあとでやり、体力とタフ度を回復する前に雑用を3〜6回やって評価を上げておこう。9月1週までは仕事やランニングで監督評価を上げて、秋にはレギュラーを獲得したい。9月以降は練習に集中してもいいけど、仕事を多めにやって早めに昇進を狙ったり、クリスマスに向けて彼女作りにはげんでもいい。1年終了時に能力オールDなら、まあまあだ。

2〜3年目 部長まで昇進してどんどん試合に勝とう

仕事は期限ギリギリにやって、できるだけ練習に力を入れよう。ただし、商品開発6回で獲得できる安定感は必ずゲットすること。2年目には部長に昇進してキャプテンになりたい。1つ昇進するたびに給料が¥5,000アップするのも魅力。ちなみに、一度キャプテン（部長）になれば、役職が下がってもキャプテンのままなので、仕事はまったくやらなくてもいい。チームメイトの能力は、打者ならミートかパワーのどちらかを上げたあとに、走力を上げていこう。投手はスタミナをCまで上げて、変化球→球速と上げていこう。

練習名	体調	タフ度	筋力	敏捷	技術	精神	投技	変化球	監督	キャプ	チーム
球みがき	−6	0	0	0	0	1	0	0	4	5	6
球拾い	−5	0	0	0	0	2	0	0	4	5	6
グランド整備	−5	1	1	1	0	1	0	0	4	5	6
ランニング	−12	10	1	0	−5	0	−5	0	4	2	0
タイヤ引き	−15	12	2	0	−5	0	−5	0	4	2	0
腕立てふせ	−12	2	17	−5	−5	0	−5	0	0	2	0
ダンベル	−12	3	20	−5	−2	0	−2	0	0	2	0
ウェイトトレーニング	−12	4	22	−5	0	0	−0	0	0	2	0
素振り	−6	0	5	0	5	0	−1	0	0	2	0
トスバッティング	−6	0	6	0	6	0	−2	0	0	2	0
ティーバッティング	−6	0	7	0	7	0	−3	0	0	2	0
キャッチボール	−15	0	0	3	12	0	2	0	3	3	2
ノック	−15	0	0	8	18	0	2	0	3	3	2
実戦守備	−12	0	0	6	16	5	2	0	3	3	2
ダッシュ	−12	0	0	17	0	0	0	0	0	2	0
ベースランニング	−15	0	0	20	0	0	0	0	0	2	0
ストレッチ	10	5	0	0	1	0	0	0	0	0	0
PNF	12	6	0	0	1	0	0	0	0	0	0
ポジティブシンキング	12	0	0	0	0	8	0	0	−2	−2	−2
イメージトレーニング	12	0	0	0	0	10	0	0	−2	−2	−2
めいそう	12	0	0	0	0	12	0	0	−2	−2	−2
遠投	−10	8	6	0	0	0	0	−1	2	2	0
シャドウピッチング	−10	9	8	0	0	0	0	−2	2	2	0
チューブ	−10	10	12	0	0	0	1	−3	2	2	0
投げ込み	−5	5	0	0	2	3	6	0	2	2	0
的当て	−5	0	0	0	5	4	9	0	2	2	0
コース投げ込み	−5	0	0	0	7	7	12	0	2	2	0
変化球練習	−12	0	−1	0	0	0	1	8	2	2	0

仕事サボリ攻略でやんす

仕事はハッキリ言って練習のジャマ。仕事をまったくしないで練習に集中する㊙攻略法があるぞ。最初に頼まれる新人の雑用と、商品開発を1つ完成させればOK。これで仕事をしなくてもクビにはならないので、あとはひたすら練習だ。キャプテンにはなれないけど、かなりの選手がつくれるぞ。

▲社会人野球の鑑？　やっぱり野球命！　という人はコレ。

練習レベルアップ方法 試合で勝ち進む

試合に勝たないと練習レベルはまったく上がらない。試合に出場するのがやっとの1年目は、なかなかレベルを上げることができない。初めのうちは運だより。ほかの会社にくらべると、ちょっとキビシイ。投手は変化球練習の効果が高いからあまり問題はないけど、野手がちょっと…。

たんぽぽ製作所

獲得可能な特殊能力：逆境○、ピンチ○、野手コンバート、フォーム改造

こんな選手向き　強打者、走力・守備力の高い野手

1年目 練習レベルを上げてから本格的な練習をしよう

はじめは月2、3回仕事をやって、練習レベルをアップさせよう。本格的な練習はそれからだ。業績はその後も常に上昇中にしておこう。一度下降中になるとアッという間に倒産してしまうぞ。仕事ができない合宿中はとくに要注意だ。また、給料が少ないので「ムダ遣い」に注意。

◀トスバッティングと近距離ノックはほしい。

2〜3年目 弱いチーム力はウデでカバー。試合に勝つべし！

この会社の最大の魅力は、1年目の11月に必ずキャプテンになれることだ。初めはチーム力が低いけど、自分で試合を操作できるので実力次第で早いうちに全日本選手権へ進める。キャプテンなら試合でもらえる経験点も多いしね。また、試合で勝てなくても、仕事で確実に練習レベルを上げることができるので、まずまずの選手は作れる。仕事でコマンド選択が出たときは、鉄ゲタがもらえる営業か「ピンチ○」や「逆境」を獲得できるクレーム対応を選ぼう（いずれもランダム）。

▲嶋田はすぐにキャプテン退職。仕事がツライせい？

練習名	体調	タフ度	筋力	敏捷	技術	精神	投技	変化球	監督	キャプ	チーム
グランド整備	−5	0	0	0	0	1	0	0	0	5	6
ランニング	−12	10	1	0	−5	0	−5	0	0	2	0
鉄ゲタ	−15	12	2	0	−5	0	−5	0	0	2	0
腕立てふせ	−12	2	17	−5	−5	0	−5	0	0	2	0
ダンベル	−12	3	20	−5	−2	0	−2	0	0	2	0
素振り	−6	0	5	0	5	0	−1	0	0	2	0
トスバッティング	−8	0	7	0	6	0	−2	0	0	2	0
キャッチボール	−15	0	0	3	11	0	2	0	0	3	2
ノック	−15	0	0	8	15	2	2	0	0	3	2
近距離ノック	−15	0	0	8	17	5	2	0	0	3	2
ダッシュ	−12	0	0	16	0	0	0	0	0	2	0
ベースランニング	−15	0	0	19	0	0	0	0	0	2	0
ストレッチ	10	5	0	0	1	0	0	0	0	0	0
イメージトレーニング	12	0	0	0	0	8	0	0	0	−2	−2
遠投	−10	8	6	0	0	0	2	−1	0	2	0
チューブ	−10	9	8	0	0	0	3	−2	0	2	0
投げ込み	−5	5	0	0	2	3	6	0	0	2	0
変化球練習	−12	0	0	0	0	0	2	5	2	2	0

練習レベルアップ方法 会社の業績を上げる

会社の業績を上げると、社長が練習レベルを上げてくれる。練習レベルをすべて上げたあとは、社長夫人が登場してサブポジション獲得やフォーム改造のチャンスがあるぞ。また、営業の仕事では鉄ゲタをもらえることも。

▲これでレベルアップだ。

練習メニューの見方　練習メニュー表中の「監督」、「キャプ」、「チーム」というのは監督、キャプテン、チームメイトの評価のこと。表中の数字だけのものはアップするポイントだ。数値はやる気が普通時のもので、評価以外は調子によって上下する（好調＋1、絶好調＋2、不調−1、絶不調−2）。また、会社別攻略の「こんな選手向き」は会社別に作りやすいタイプの選手を、「獲得可能な特殊能力」にはその会社だけのイベントで獲得できる特殊能力などを載せた。

猪狩コンツェルン

特殊能力	獲得可能な
	広角打法
	アベレージヒッター
	キャッチャー○
	重い球
	特殊変化球

こんな選手向き　スーパー野手&投手

1年目　昇格試験用にアベレージ獲得をねらえ

まずは5月の昇格試験を受けるために監督評価を上げなければならない。4月はケガをしないので、それを利用して走り込みをしよう。その後は一軍の昇格試験対策として、野手はミートカーソルだけを上げて「アベレージヒッター」を獲得しよう。5月と8月の昇格試験でミスせずに一軍で練習できれば、最速で1年目の12月には獲得できるぞ。投手は球速重視で育成して145km/h前後に、変化球は1種類を2～4レベル程度までほしい。

2～3年目　お金はどんどん使い確実に一軍をキープ

仕事をしないくせに給料がいいので、アイテムはどんどんいいものに買い換えよう。この会社では女の子との出会いも少ないことだし（絵美里だけ）、とにかく練習に集中しよう。また、チーム力が圧倒的に高いので、全日本選手権に出場するのは当たり前。それよりも3、5、8、11月の昇格試験で一軍をキープすることが困難なのだ。実技に自信のない人は、3月でワザと二軍に落ちて、5月に簡単な二軍の昇格試験で一軍に上がるのもいい作戦。確実に都市対抗戦に出場できるぞ。

練習レベルアップ方法　一軍をキープする

一軍に在籍している期間で監督が練習レベルを上げてくれる。上がるペースはだいたい5週間ごと（合宿、入院期間中を除く）。どの練習レベルを上げるかも選べるので、野手は素振りやノック、投手なら遠投や投げ込みなど、育成の柱となる練習を優先してレベル3まで上げていこう。

一軍　練習メニュー

練習名	体調	タフ度	筋力	敏捷	技術	精神	投技	変化球	監督	キャプ	チーム
ランニング	−16	11	2	0	−5	0	−5	0	4	2	0
外野ポール間走	−20	11	3	0	−5	0	−5	0	4	2	0
バックペダル走	−20	13	4	0	−5	0	−5	0	4	2	0
腕立てふせ	−15	3	19	−5	−5	0	−5	0	0	2	0
タンベル	−15	4	22	−5	−2	0	−2	0	0	2	0
ウェイトトレーニング	−15	5	24	−5	0	0	−0	0	0	2	0
トスバッティング	−8	0	7	0	8	0	−1	0	0	2	0
ティーバッティング	−8	0	8	0	8	0	−2	0	0	2	0
マシン打撃	−8	0	9	0	9	0	−3	0	0	2	0
ノック	−20	0	0	3	13	0	2	0	3	3	2
近距離ノック	−20	0	0	9	19	0	2	0	3	3	2
実戦守備	−16	0	0	7	17	5	2	0	3	3	2
ダッシュ	−16	0	0	18	0	0	0	0	0	2	0
ミニハードル	−16	0	0	19	0	0	0	0	0	2	0
パラシュートラン	−20	0	0	21	0	0	0	0	0	2	0
ストレッチ	11	6	0	0	2	0	0	0	0	0	0
メディスンボール	13	6	0	0	2	0	0	0	0	0	0
PNF	15	9	0	0	2	0	0	0	0	0	0
ポジティブシンキング	13	0	0	0	0	11	0	0	−2	−2	−2
イメージトレーニング	13	0	0	0	0	14	0	0	−2	−2	−2
めいそう	13	0	0	0	0	17	0	0	−2	−2	−2
遠投	−12	8	6	0	0	0	2	−1	2	2	0
シャドウピッチング	−12	9	8	0	0	0	3	−2	2	2	0
チューブ	−12	10	12	0	0	0	4	−3	2	2	0
投げ込み	−6	5	0	0	3	3	6	0	2	2	0
的当て	−6	0	0	0	5	4	9	0	2	2	0
コース投げ込み	−6	0	0	0	7	7	12	0	2	2	0
変化球練習	−16	0	0	0	0	0	2	5	2	2	0

二軍　練習メニュー

練習名	体調	タフ度	筋力	敏捷	技術	精神	投技	変化球	監督	キャプ	チーム
ボール拾い	−6	1	1	1	0	1	0	0	4	5	6
グランド整備	−6	1	1	1	0	1	0	0	4	5	6
打席立ち	−6	1	1	1	0	1	0	0	4	5	6
ランニング	−16	9	1	0	−5	0	−5	0	4	2	0
腕立てふせ	−15	2	16	−5	−5	0	−5	0	0	2	0
素振り	−8	0	5	0	5	0	−1	0	0	2	0
ノック	−20	0	0	2	11	0	2	0	3	3	2
ダッシュ	−16	0	0	15	0	0	0	0	0	2	0
ストレッチ	10	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0
ポジティブシンキング	12	0	0	0	0	7	0	0	−2	−2	−2
遠投	−12	6	3	0	0	0	2	−1	2	2	0
投げ込み	−6	6	0	0	2	3	6	0	2	2	0
変化球練習	−16	0	0	0	0	0	2	5	2	2	0

三軍　練習メニュー

練習名	体調	タフ度	筋力	敏捷	技術	精神	投技	変化球	監督	キャプ	チーム
声出し	−8	1	0	0	0	1	0	0	4	5	6
部室掃除	−6	1	0	0	0	2	0	0	4	5	6
球みがき	−6	1	0	0	0	2	0	0	4	5	6
ランニング	−16	8	1	0	−5	0	−5	0	4	2	0
腕立てふせ	−15	2	13	−5	−5	0	−5	0	0	2	0
素振り	−8	0	4	0	3	0	−1	0	0	2	0
キャッチボール	−10	0	0	2	6	0	2	0	2	2	2
ダッシュ	−16	0	0	12	0	0	0	0	0	2	0
ストレッチ	8	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0
ポジティブシンキング	10	0	0	0	0	7	0	0	−2	−2	−2
遠投	−12	4	3	0	0	0	2	−1	2	2	0
投げ込み	−6	4	0	0	1	3	6	0	2	2	0
変化球練習	−16	0	0	0	0	0	2	5	2	2	0

全日本チームで育成効率アップでやんす

スカウト評価が高いと2、5、8月に3週間の全日本強化合宿へ行くことができる。合宿中は監督のノック特訓で「選球眼」や「打球反応」を、投手は投げ込み特訓があり、変化球を5回成功させれば「くさいところ」、直球5回なら「重い球」を獲得できる。この特訓は自分の能力の高いほうを選択しよう。ケガをする確率も高いので、体力がないときはしないこと。また、全日本強化合宿に2回以上参加し、3年目の日本選手権で優勝すると世界野球大会でキューバと対戦できるぞ。

▲3年目の世界大会には、なぜか矢部くんも出場。鬼監督の人選ミス？

◎全日本合宿中は練習も超おトク

さすがは全国の一流プレイヤーが集まる全日本合宿。練習メニューも経験点が高いものがそろっている。参加回数を増やせば、確実にワンランク高い選手が育てられるぞ。しかし、注意すべきなのは、練習時の体力消費が大きいこと。合宿前には体力とタフ度を完全回復して、少しでも多くの練習をこなせるようにしておこう。

練習メニュー

練習名	体調	タフ度	筋力	敏捷	技術	精神	投技	変化球	監督	キャプ	チーム
マシン打撃	−8	0	10	0	10	0	−3	0	0	2	0
実戦守備	−16	0	0	10	19	7	4	0	3	3	2
PNF	15	12	0	0	4	0	0	0	0	0	0
チューブ	−12	12	15	0	0	0	8	−3	2	2	0
コース投げ込み	−6	0	0	0	7	10	16	0	2	2	0
変化球練習	−16	0	0	0	0	0	3	10	2	2	0

2 アイテムを使いこなせ　買い物アイテム効果表

買い物を制すものはサクセスを制す！　といったら大げさだけど、アイテムは疲労度や経験点に直接影響するから、かなり重要なのだ。表のML養成ギプス以下のアイテムは、シティセンターで買えるぞ。

商品名	価格	効果
安い球	5000	投球練習時に（以下同じ）投技＋1
標準球	7500	投技＋1
耐久球	9000	投技＋1、耐久力1.4倍
イエロー加工	10000	投技＋1、神社で夜の練習ができる
社会人試合球	11000	投技＋2
守備練習球	11000	守備練習時に投技＋1、守13以上のとき1/100で送球○
変化球練習球	11000	変化球＋2
制球練習球	11000	投技＋2、筋－1
オールラウンドグラブ	29000	守備練習時に（以下同じ）技＋1
ディフェンスプロ	42000	技＋2
ハイテクSモデル	55000	技＋2、疲労度－2
スーパーモデル	55000	技＋2、疲労度－2

商品名	価格	効果
プロモデル（グラブ）	100000	技＋3、打球反応○や送球○がつくことがある
スタンダード（バット）	12000	打撃練習時に（以下同じ）疲労度－1
インパクトパワー	20000	疲労度－1、筋＋1
ヘビーウェイト	15000	疲労度＋5、筋＋3
ミドルバランス	22000	筋＋1、技＋1
バンブー※	7000	疲労度＋4、筋＋3、技＋3
プロモデル（バット）	100000	筋＋2、技＋2
スタンダード（スパイク）	12000	走塁練習時の（以下同じ）疲労度－1
ハイクラス	19000	疲労度－1
スーパークラフト	30000	疲労度－2、敏＋1
スプリンター	19000	疲労度－3、敏＋2
プロモデル（スパイク）	100000	疲労度－4、敏＋1

商品名	価格	効果
合成皮革	3000	打撃練習時の（以下同じ）疲労度－1
人工皮革	4000	疲労度－1、50%の確率で技＋1
天然皮革	6000	疲労度－2
プロモデル（手袋）	－	疲労度－？（誕生日に凛からもらえる）

※バンブーは、ミートE以下、パワー120以上でパワーヒッター、ミートC以上、パワー100以下でアベレージヒッターつく場合アリ、耐久度0.6倍

●シティセンターで買えるアイテム

商品名	価格	効果
ML育成ギプス	20000	筋＋2
プロの神髄本・打撃編	8000	バント○、流し打ち（ミートB）、広角打法（ミートB）
プロの神髄本・投球編	8000	くさいところ（制球120）、重い球（147km/h）、逃げ球
プロの神髄本・守備編	8000	送球○（肩12）、ブロック（パワー75）、キャッチャー○（守12）、◎（守14）

お店にアイテムが入荷する確率　ボールはどれも1/20で表の順に入荷する。バットはヘビーがパワー120以上、ミドルがミートC以上で、バンブーは1/100、プロモデルは3年目でヘビーかミドルが出現している状態で1/50で入荷。グローブは入荷順にディフェンスが守備力12以上、ハイテクが2年目以降で1/20、プロモデルは3年目で1/50。スパイクは入荷順に、ハイクラスが2年目以降1/2、スーパーは1/20、プロモデルは3年目で1/50、スプリンターは入荷順と関係なく1/100。

3 これさえあれば特殊能力マスター 全特殊能力獲得ガイド

見た目（基本能力）がいくらよくても、人間は中身（特殊能力）が大切。ってことで、特殊能力の効果や獲得イベントを一挙公開。でもイベントはほとんどランダム。そうカンタンにもらえないデス。

野手特殊能力

能力名	効果	獲得方法
チャンス○	ランナーが２塁か３塁にいるとき、ミートカーソル＋1.5	神社デートで大吉、試合で獲得、野球超人伝、経験点で買う
チャンス×	ランナーが２塁か３塁にいるとき、ミートカーソル－1.5	神社デートで凶、試合で獲得［治療法］凜の研究ノート
対左投手○	左投手が相手のとき、ミート＋0.5、パワー＋10（通常、左対左はパワー－15）	試合で獲得、経験点で買う
対左投手×	左投手が相手のとき、ミートカーソル－1.5、パワー－10	試合で獲得［治療法］凜の研究ノート
サヨナラ男	９回以降にホームランが出ると逆転か同点の場面で、パワー＋20	凜とクリスマスの夜をすごしたあとに別れる
逆境○	７回以降に負けていると、ミートカーソル＋１、パワー＋15	○×に勝つ、仕事のクレーム対応
バント○	バントのミートカーソル縦軸のヒットゾーンが大きく、ゴロになりやすい	プロの神髄本・打撃編、経験点で買う
バント×	バントのミートカーソル縦軸のヒットゾーンが小さく、フライになりやすい	［治療法］凜の研究ノート
内野安打○	打ったあと、走りだすときの加速度が大きい	経験点で買う
盗塁○×	盗塁時の最初の加速が速い／遅い	経験点で買う
アベレージヒッター	ミートカーソル通常時の打球が低い弾道になり、弱い当たりでもヒットになりやすい	猪狩進の特訓（広角打法獲得時）、バンブーを装備してミートC以上でパワー100以下なら低確率で、経験点で買う
パワーヒッター	強振したときの打球が高い弾道になり、ホームランになりやすい	バンブーを装備し、ミートカーソルE以下でパワー120以上のとき低確率で、経験点で買う
流し打ち	流し打ちの打球がファールになりにくく、ヒットになりやすい	矢部と野球観戦、プロの神髄本・打撃編（ミートB以上）、有田の素振りを最後までやる
広角打法	流し打ちをしたときでも、打球速度があまり落ちない	プロの神髄本・打撃編（ミートB以上）、猪狩進の特訓
ヘッドスライディング	きわどいタイミングのとき、１塁にヘッドスライディングをする。通常より少し速い	矢部とサッカー観戦、経験点で買う
体当たり	本塁クロスプレイ時、捕手に体当たりして1/2の確率で落球してセーフになる	矢部とラグビー観戦、経験点で買う
ブロック	1/2の確率で体当たりを防ぐ	矢部とバレーボール観戦、プロの神髄本・守備編、毒島の栄養ドリンク高級版、経験点で買う
キャッチャー○	投手のコントロールが上がり、ピヨリ状態になりにくい。また、スタミナの消費も少なくなる	プロの神髄本・守備編（守備力12以上）、猪狩進の特訓、経験点で買う
キャッチャー◎	キャッチャー○の強化版	プロの神髄本・守備編（守備力14以上）、経験点で買う
４番○	４番以外の打順を打つとパワー－15	クレーンゲームを４回目で成功
４番×	４番を打つとパワー－15	クレーンゲームを失敗４回でやめる
ムード○	味方全員のパワー＋５、コントロール＋５（何人いてもひとりぶんしか効果がない）	―
ムード×	該当選手がベンチ内、または降板した投手の場合、味方全員のパワー－５、制球－５	街で反町が熱愛カップルにヤジを飛ばす
ケガしにくい	ケガをする確率が通常の半分	冬の公園でかんぷまさつ、ダイジョーブ博士、ランニング系の練習20回
ケガしやすい	ケガをする確率が通常の２倍	ダイジョーブ博士［治療法］温泉、ジムのマッサージ、ダイジョーブ博士、冬の公園でかんぷまさつ、野球超人伝
ムラッ気	調子の影響が２倍	海（７月２週～８月３週）、居酒屋でデート（大卒のみ）
安定感	不調、絶不調時の能力ダウンが少ない	新商品を６つ完成させる、野球超人伝
三振男	２ストライク時（フルカウントをのぞく）にミートカーソル－４	クレーンゲームを失敗３回でやめる、試合で獲得［治療法］クレーンゲームを３回目で成功する
満塁男	満塁時にホームラン性の当たりが出やすい	野球超人伝、試合で獲得
威圧感	相手投手のスタミナ消費量が増え、前後のバッターのときにはコントロールが下がる	―
初球○	１ストライクをとられるまで、ミートカーソルアップ	クレーンゲームを１回目で成功する（ミート４以上）、失敗１回でやめると消えてしまう、試合で獲得
送球○×	送球がそれにくい／それやすい	初もうで、プロの神髄本・守備編（肩力12以上）
選球眼	ミートカーソルの点滅で、ストライクorボールを知らせてくれる	全日本強化合宿のノック特訓で５回成功、ゲームセンター（１～３月）に行く

投手特殊能力

能力名	効果	獲得方法
回復○	ペナントやリーグ戦モードで休む日数が１日少ない	毒島の栄養ドリンク高級版
回復×	ペナントやリーグモードで、休む日数が１日多い	［治療法］毒島の栄養ドリンク高級版、野球超人伝
寸前×	先発したときに５回と最終回で勝ってると、制球－30、球速－２、スタミナ消費＋１	ゲームセンターのクレーンゲームを９回以上失敗する、居酒屋でデート（大卒のみ）［治療法］野球超人伝
ランナー×	ランナーを背負うと、コントロール－30、球速－２、スタミナ消費＋１	［治療法］凜の研究ノート、野球超人伝
リリース○	直球と変化球の投球動作がまったく同じで、見分けがつかない	野球超人伝
ピンチ○	神経が太く、ピヨリ状態になりにくい	クレーム対応の仕事、試合で獲得
ピンチ×	精神的に弱く、ピヨリ状態になりやすい	試合で獲得［治療法］クレーム対応の仕事
ムラッ気	好不調の影響が大きい	海（７月２週～８月３週）、居酒屋でデート（大卒のみ）
しりあがり	先発したとき、６回以降は変化球＋１、制球＋16、球速＋２。９回以降はその倍	凜と一緒に帰るときに「もしかしてオレ？」→「ジョーダンだよ～」を選択
一発病	失投したときに、ボールが1/2の確率でど真ん中へいってしまう（通常は1/4）	試合で獲得［治療法］野球超人伝
牽制○	牽制球を常に速く投げることができる	野球超人伝
打球反応○	ピッチャー返しを捕る確率アップ	ゲームセンター（１～３月）に行く、全日本強化合宿のノック特訓で５回成功
短気	ピヨリ状態のときに球速が落ちないかわりにコントロール－25	クレーンゲームを失敗し１回でやめる［治療法］海（春・秋）、公園
勝ち運	先発して負けか同点のときに、味方選手全員のパワーがアップする	○×で勝つと獲得できるが負けるとなくなる、神社デートで大吉
負け運	登板すると、味方の打球速度が５％減。降板すると、敵の打球速度が３％増	病院で正月、エビータと海でデート、神社デートで凶、○×負［治療法］クレーン景品を彼女にあげる、○×で勝つ
四球男	３ボールになると、コントロールがダウン	試合で獲得［治療法］野球超人伝
安定感	不調、絶不調時の能力ダウンが少ない	新商品を６つ完成させる、野球超人伝
スロースターター	１回は変化球－２、制球－32、球速－４。２回はその半分で３回以降は通常どおり	海（春・秋）で10％の確率、キャンプ開始時に入院［治療法］野球超人伝
対左打者○	左打者と対戦したとき、球速＋２、コントロールアップ、スタミナ消費量減	試合で獲得
対左打者×	左打者と対戦したとき、球速－２、コントロールダウン、スタミナ消費量増	試合で獲得［治療法］凜の研究ノート、野球超人伝
逃げ球	ど真ん中への失投が減る	店で絵美里の誘いを断る、プロの神髄本・投球編
重い球	自分の調子が絶不調以外のときは、敵打者のパワー－５（真芯のときは効果ナシ）	プロの神髄本・投球編（球速147km/h以上）、猪狩進の特訓、全日本強化合宿の直球特訓で５回成功
クサイところ	ストライクゾーンぎりぎりの球の失投率が下がる	プロの神髄本・投球編（コントロール120以下）、全日本強化合宿の投げ込み特訓で５回成功

病気治療方法

能力名	効果	獲得方法	治療方法
不眠症	睡眠不足で毎週体調が10下がる	キャンプ終了時入院、有田コーヒー、宝くじ、○×負けなど	ジュテーム、絵美里とゲーセン、４月１～２週に公園デートなど
虫歯	練習や試合で筋力の経験点がほとんど上がらない	母親のおはぎ、クリスマスケーキ、エビータと食事など	ダイジョーブ博士、病院
爪が割れる	球速、変化球、コントロールが上がりにくくなる	商品組み立ての仕事、休む	病院、ダイジョーブ博士
カゼ	カゼでやる気がなくなる（50％の確率）	美鈴の飲み会、冬の海、冬の公園	温泉、エビータと食事、ダイジョーブ博士、病院など
サボりぐせ	練習を1/4の確率でサボってしまう	エビータと海デート、夜の街の楽しい店など	公園、ジュテーム、都市対抗戦前に気合い入れ、凜と出かけるなど
恋の病	25％の確率で彼女に電話することしかできない	デートをする	ドラフト中継を見る、ジュテーム、経済新聞を買う、別れの警告電話
弱気	自分に自信がなくなり、25％の確率でやる気がひとつ下がる	喫茶店、キャンプ開始時に入院、○×で負けるなど	とまり木、ジュテーム、神社、彼女と出かける、有田と笑うなど
ムダ遣い	毎月ムダにお金を遣ってしまう	30万円ネコババ、服を衝動買い、夜の楽しい店、焼き肉10人前失敗	嶋田のアドバイス、コンビニで経済新聞を買うなど
センス○	特殊能力を買うのに必要な経験点が10％引きになる	有田の野球センス判定	治す必要なし
センス×	特殊能力を買うのに必要な経験点が10％増しになる	有田の野球センス判定	ダイジョーブ博士、凜の研究ノート

4 ラブマスターは育成上手 彼女完ペキ攻略術

彼女がいれば、デートでやる気やマイナス能力をおトクに回復！ クリスマスの夜は××で疲れちゃうけど…。誕生日プレゼントは１年以上つき合わないとイマイチなので、彼女ゲットは１年目を狙おう。

嵐山美鈴

誕生日プレゼントは、つき合ってから24週未満ならネクタイ（やる気アップのみ）、24週以上なら誕生日を忘れられてしまう。つき合っても利用価値がないイミのない女だ。ごくまれに、美鈴のスパイがバレて猪狩がかばうという、レアなイベントが発生する。

▲野球のジャマになるだけかも…。

桃井　凜

クリスマスを一緒に過ごして別れるとサヨナラ男を獲得可能。××したら捨てよう。プレゼントは高価なプロモデルシリーズだ。

期間	プレゼント	効果
24週未満	お守り	交通事故を防ぐ
24～47週	てぶくろ（プロモデル）	打撃練習時の疲労度を下げる
48～72週	スパイク（プロモデル）	走塁練習時に疲労度－４、敏捷＋１
73週以上	バット（プロモデル）	打撃練習時に筋力＋２、技術＋２

辺見絵美里

プレゼントは投手向きだが、借金をしたときに10万円貸してくれるのは超オイシイ（ほかは１万円程度）。さすがは夜の女。

期間	プレゼント	効果
24週未満	ネクタイ	やる気＋１
24～47週	社会人試合球	投技＋３、変化＋３、筋＋１
48～72週	電気アンママシーン	タフ度＋30、体調＋30、ケガ○
73週以上	プロの神髄本・投球編	精神＋７、投技＋10

琉球賀エビータ

①海デートで母国の話②ゲーセンで対戦に勝つ③クリスマスの夜を一緒に過ごす①②③のどれかが発生していれば、ドラフト直前に野球超人伝（共通：ケガ×治療、安定感　野手：チャンス○、満塁男　投手：マイナス能力大治療、リリース○、牽制○）をもらえる。

▲コンタクトを割ったら彼女にできないぞ。

肩やヒジの爆弾について

投げ込み系の練習で４/100、変化球練習で６/100、シュートを覚えるときには９/100の確率で肩やヒジに爆弾を抱えてしまうことがある。爆弾は練習をして痛みを感じたときに１/100の確率で爆発し、ゲームオーバーになってしまう。ダイジョーブ博士や温泉で爆弾をとることができるぞ。ちなみに温泉は一度出現すると、ほかのファイルでも出現する。つまり一度出現させれば、消えるまではスタート時から温泉が利用できるのだ。ケガ×の治療やタフ度大回復など利用価値絶大。

イマイチくんはココにこだわれ!! 育成の達人はココをチェックしている!!

1. 初期能力にこだわれ!!

「天才とは99%の努力と1%の才能だ」と言った偉い人がいましたが、パワプロくんは才能が重要。1/1000を出せとは言わないけど、回復の難しいマイナス能力を持ってたらやり直そう。

高卒 投手は制球100～109、球速130～139、スタミナ30～39が初期値。休みの回復量が多い。

大卒 野手は表にパワー+10～19。投手は高卒にスタミナ&制球+10～19。嶋田にバーへ誘われる。

◎投手初期能力

確率	スタミナ	制球	球速	特殊能力
199／1000	＋0	＋0	＋0	なし
200／1000	＋5	＋5	＋0	回復○×
199／1000	＋0	＋0	＋2	ランナー×
199／1000	＋5	＋0	＋0	不眠症
199／1000	＋0	＋0	＋3	ピンチ○×
3／1000	50	120	145	肩爆弾、ケガ×
1／1000	50	120	145	肩爆弾、ひじ爆弾

◎野手初期能力

確率	パワー	走力・肩力・守備力	特殊能力
199／1000	50～59	各7以上で合計23	センス×
200／1000	50～59	各7以上で合計23	サボリぐせ
199／1000	50～59	各7以上で合計22	なし
199／1000	50～59	各7以上で合計23	カゼ
199／1000	50～59	各7に設定	センス○、虫歯、ムダ遣い
3／1000	100	各10に設定	ケガしやすい
1／1000	100	各10に設定	センス○

2. キャプテンの座にこだわれ!!

キャプテンになれば、試合で7回以降を自分で操作できるので勝ちやすい。しかも試合で勝ったときは経験点が普通以上。おまけにチームメイト能力がすぐに上がるので、チームもかなり強くなる。なにはともあれ、必ずキャプテンに就任しよう。

▲たんぽぽ製作所では必ずキャプテンに。

3. 試合でとれる特殊能力にこだわれ!!

下の表の条件を満たすと特殊能力を獲得できる。キャプテンになったらチャンスやピンチを自分で作り、特殊能力獲得の条件をそろえるのもいい。失敗したときは多少のリスクもあるけどね。

	能力名	獲得条件
投手	ピンチ○	ランナーがいる状態で三振をとったとき1/4の確率
投手	ランナー×	ランナーがいる状態でヒットを打たれたとき1/12の確率
投手	対左打者○	左打者と対戦して被安打数8以下で三振をとったとき1/4の確率
投手	対左打者×	左打者と対戦して被安打数16以上のとき1/12の確率
投手	寸前×	9回でリードしている状態で本塁打を打たれたとき1/4の確率
投手	一発病	本塁打を打たれたとき1/6の確率
投手	四球男	1イニングあたり1、2個の四球を出す

	能力名	獲得条件
野手	三振男	三振したとき1/4の確率
野手	対左投手○	左投手と対戦して3安打以上打ったとき1/4の確率
野手	対左投手×	左投手と対戦して三振したときに1/4の確率
野手	チャンス○	2、3塁にランナーがいる状態で、ヒットを打ったとき1/4の確率
野手	チャンス×	2、3塁にランナーがいる状態で、0安打で三振したとき1/4の確率
野手	初球○	初球打ちで2安打以上打ったとき1/30の確率
野手	満塁男	満塁本塁打を打ったとき

4. 練習の効果にこだわれ!!

練習はレベルの高いものだけをやろう。能力がかたよったとしても、あとで修正すればいいのだ。また、常に調子は好調か絶好調に。調子の悪いときは仕事をして、イベントで調子が上がるのを待とう。お出かけやポジティブシンキングで調子を上げてもいい。

▲定期イベントや昇進でムダなく調子アップ。

5. 先発／リリーフの育成にこだわれ!!

イベントで先発を希望した場合、スタミナアップに必要な筋力がかなりおトクに。抑えではスタミナ上げるには先発の1.5倍も必要だけど、変化球アップに必要な経験点は1割減。また投法での違いは、サイドやアンダーはシンカーを覚えやすく、オーバーは球速アップに必要な経験点が1割減でシュート方向の変化球は1割増。

▲役割を考えて選択し、練習させよう。

6. 変化球の量にこだわれ!!

変化球は種類を増やすと、レベルアップに必要な経験点が一気に増えてしまう。初めは1種類を集中して上げ、それから次の変化球を覚えよう。たとえば、カーブをMAXにしたあとシンカーを覚えてMAXをめざす、2種類MAXがオススメだ。抑えでセンス○を持っていても、4種類以上は数字的に超ツライ。

▲初めから変化球の種類を増やすのは経験点のムダ。

バランスのいいチームが強いでやんす

チーム編成で注意したいのはバランスのよさ。プロ野球のセ・リーグ某球団のように4番打者ばかりそろえてもダメ。足の速い選手やアベレージヒッター、先発や抑えの役割を考えて選手をそろえ、アレンジでスタメンや打順を決めよう。また、試合はケガありで行われるので、控えにもいい選手を入れておきたい。

こんな選手を作りましょう!!

ぞうじるし投手

安定感を持った、パワフル物産ならではのリリーフ投手。試合で上がらない筋力を重視して育成したぞ。

ぞどび　んをぜ　にわぼ　さんさ
すぬで　だゆと　のつへ　のどあ
くそね　とちお　ぬゆぐ　くれて
やおね　ゆぶく　ふぢぶ　ざぐは
ろけぐ　だこば　ばを

サニィ内野手

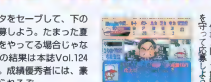
満塁男を持つ、特殊能力いっぱいの打って走れる4番打者。1塁手だから肩力や守力は捨ててもいいのだ。

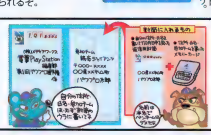
ことづ　ししめ　そまぎ　むふつ
ぢひて　ずせこ　えあた　りりひ
けびぜ　をしず　せめぐ　どひほ
をれな　をけこ　にふみ　れらぢ
けけえ　ひをよ　おへぎ　とた

コナミ公認 電撃パワプロ選手権 好評受け付け中!!

電撃パワプロは、サクセスの選手で作ったチーム同士を対戦させる一大読者企画。全国各地のパワプロファンが集うパワプロのお祭りなのだ。そんなわけで、メモリーカードにアレンジしたチームデータと30人全員の選手データをセーブして、下のあて先に応募しよう。たまった夏休みの宿題をやってる場合じゃないぞ。試合の結果は本誌Vol.124で掲載予定。成績優秀者には、豪華賞品が贈られるぞ。

▲仕事と同じで期限を守って応募しよう。

応募方法

封筒のウラに自分の住所、氏名、参加する球団名（プロ12球団のなかから）を書き、データをセーブしたメモリーカードと返信用封筒を入れて、右下のあて先まで送ろう。返信用封筒にも120円切手を貼り、自分の住所、氏名を書くのを忘れないこと。また、メモリーカードにも自分の氏名、応募球団を記入すること。なお、応募は1通につき1チームのみ。データにサクセスで育てた選手以外の選手がいた場合は失格にします。また今回はドラマティックペナントで育てたチームの参加は認めません。

諸注意 企画の性質上メモリーカードの返送は遅れることがあります。また企画進行に対する問い合わせにはいっさいお答えできません。また悪質なウラワザで作成したチームは、編集部の判断で失格にすることがあります。

あて先 〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃プレイステーション編集部
第1回電撃パワプロ選手権係
しめ切りは9月15日(必着)

特殊変化球をマスターしたい!
神社で矢部くんとやる投げ込み練習は変化球練習を選ぼう。矢部評価、体調が高くフォークがレベル3以上なら、20%の確率で特殊変化球をマスターするぞ(ナックル10%、Vスライダー20%、パーム20%、SFF20%、チェンジアップ30%)。また、シティセンターに行くと20%の確率で起こる、初めての特殊変化球本を買うイベントもいい。もうひとつの猪狩進との変化球特訓イベントでは、変化球が4レベル以上必要だが、体力が多ければ獲得率は高い。

リアルロボット戦線

今回は、前半のシナリオチャート、入手可能アイテム、仲間になるパイロットデータを一挙に大公開！

発売中 S・RPG ▶¥6,800 ▶バンプレスト ▶MC（1ブロック）

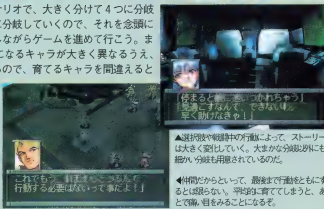
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

開始早々からのストーリー展開が、急転直下の連続で驚くことばかり。『スパロボ』シリーズとはまた違うテイストに、賛否両論分かれそうな雰囲気だけれど、好きな人にはそこがいいんだろうなあ。一部に熱狂的なファンを持つ、ザブングルキャラも出てくるしね。そうそう、このゲームは何度か遊ぶといいことがあるらしいので、1回クリアしただけで満足せずに繰り返しプレイしてみることをオススメしますよ。（岩沢）

シナリオ分岐からアイテムリストまで…ストーリー前半を完全サポート！

このゲームは前半シナリオで、大きく分けて4つに分岐する。最終的にはさらに分岐していくので、それを念頭において細かくチェックしながらゲームを進めて行こう。また、分岐によって仲間になるキャラが大きく異なるうえ、仲間が裏切ることもあるので、育てるキャラを間違えると大幅な戦力ダウンということにもなりかねない。このため、機体の改造は、毎回かならず出撃することになる、主人公・ムジカの搭乗する機体が最優先。仲間の機体の改造は、よく考えてから行おう。

▲選択肢や戦闘中の行動によって、ストーリーは大きく変化していく。大まかな分岐以外にも細かい分岐も用意されているのだ。

◀仲間だからといって、最後まで行動をともにするとは限らない。平均的に育ててしまうと、あとで痛い目をみることになるぞ。

Check 『リアルロボット戦線』とは？

このゲームに登場するのは、『機動戦士ガンダム』『Zガンダム』『ZZ』『逆襲のシャア』『0083』と、『聖戦士ダンバイン』、『重戦機エルガイム』、『戦闘メカザブングル』のパイロットと機体。彼らは、異世界である"ウルス"の民によって"デュプリケート（本人をコピーした存在）"され、ウルスの戦乱に参戦することになる。

▲デュプリケートされた者は、ブランチと呼ばれ…

◀彼らは、元の世界へ帰ることができないのだ……。

初心者必見 押さえておきたい3つのポイントを徹底チェック！

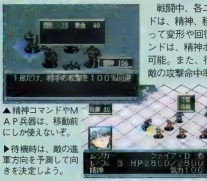
ゲームの基本的な進め方は『スパロボ』シリーズとほぼ同じだが、このゲームならではのシステムや特性をきちんと把握しておかないと、途中で行き詰まることにもなりかねない。ここでは、特に気をつけたい3つのポイントを大紹介！　初心者はもちろん上級者も、もう1度確認しておこう。

◀3つのポイントを覚えてしまえば、とまどうことはないハズ。

Point1 ユニットの行動システムに注意！

戦闘中、各ユニットが1ターン中に行えるコマンドは、精神、移動、攻撃、待機の4種類（機体によって変形や回復コマンドが追加される）。精神コマンドは、精神ポイントが残っていれば何度でも使用可能。また、待機時はユニットの向きを指示して、敵の攻撃命中率を下げたり、盾などの自動防御を発動させることができる。逆に、こちらが攻撃する場合も、向きによって攻撃の成功率が変化するため、常に敵の側面や背後をとれるように移動しよう。さらに、状況によっては、敵に隣接したときに敵を説得して仲間にできる、説得コマンドが出現することもあるぞ。

▲精神コマンドやMAP兵器は、移動前にしか使えないぞ。

▶待機時は、敵の進軍方向を予測して向きを決定しよう。

Point2 経験値入手のチャンスを逃すな！

経験値は戦闘だけでなく、精神コマンドの使用や説得によっても入手できる。戦況や精神ポイントに余裕があれば、集中や鉄壁などで守りを固め、できるだけ経験値を稼いでおくといいだろう。

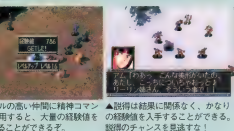
▲レベルの高い仲間に精神コマンドを使用すると、大量の経験値を入手することができるぞ。

▲説得は結果に関係なく、かなりの経験値を入手することができる。説得のチャンスを見逃すな！

Point3 5種類ある機体の特性を理解しよう！

このゲームに登場する機体は、大まかに分けて5種類に分類される。オリジナル系以外の機体は、それぞれの世界のパイロットのみが操縦可能（ウルスのキャラのみ全種類の機体に乗換可能）。それぞれの機体をどのように改造するかによってゲームの難易度が変わってくる。ここで紹介している5種類の機体の特性を覚えて、効果的な改造を心がけよう。

◀機体ごとに、さまざまな特性があるぞ。

▶特定のキャラのみ搭乗できる専用機は、高い性能を誇る。

I オリジナル系

オールマイティで、どんな状況にも対応できる万能型。しかし、逆にいえば特徴がないともいえる。全体のバランスはいいので、使う機体を絞って改造していくといいだろう。また、中距離武器がビーム攻撃なので、対ヘビーメタル戦では、接近戦を挑もう。

II モビルスーツ系

EN値が高く、盾を装備している機体が多いのが特徴。武器はビーム攻撃系がメインなので、ビーム攻撃に強いヘビーメタルには多少苦戦するだろう。また、NT能力のあるパイロットをNT専用機に乗せると、無類の強さを発揮するので、改造は専用機をメインに。

III ヘビーメタル系

特殊能力として「EN回復」と「ビームコート」を持っている機体が多く、対MS戦ではかなり有利。中距離武器も充実しており、MAP兵器を装備している機体も多い。しかし装甲が薄く、接近戦に弱いため、まず装甲や機動性をメインに改造していくといいだろう。

IV オーラバトラー系

高い機動力と回避率に、物理攻撃系のダメージを大幅に軽減してくれるオーラバリアまで装備する、まさに鬼神のごとき強さを誇る機体。しかし、装甲が非常に薄く、敵の一撃に沈むことも。機動力と回避率を、改造でさらにアップさせ、前線でのおとり役に使おう。

V ウォーカーマシン系

HPが非常に高く、前線での盾代わりに使える。また、改造費が半額で済む特殊能力「安上がり」のおかげで、主力で使いたいユニットをガンガン改造できるのもありがたい。ただ、中距離武器がすべて物理攻撃なので、オーラバトラー系には苦戦するだろう。

ストーリー前半のシナリオチャート&分岐条件を大紹介！

じつに多岐にわたる分岐が用意されている『リアルロボット戦線』。わりと一本道のストーリー展開である序盤に比べ、重要なポイントとなるシナリオ009「リターン」から先は、4つのシナリオに枝分かれしていく。ここに掲載したシナリオチャートと分岐条件を参考に、完全クリアを目指そう。ちなみに、シナリオチャート内のシナリオNo.はP.50のアイテムリストのシナリオNo.に対応しているので、そのシナリオで入手できるアイテムを確認するときに役立ててほしい。

◀分岐の前には、複数のセリフが表示される。このとき選んだ選択肢によって分岐していくぞ。

▶キャラの戦線離脱や、目的地の選択で分岐していく場合もある。選択は慎重に。

分岐の前には必ずセーブしよう！

このゲームは、最低でも4回クリアしないとすべてのシナリオを見ることができない。効率よく完全クリアを目指すなら、分岐の前には必ずセーブしておこう。オススメは、シナリオ009「リターン」、シナリオ011「クーデター（後編）」、シナリオ012「エスケイプ」、シナリオ026「レギ」、シナリオ027「青いライオン」終了直後。これで2度目以降のプレイがグッと楽になるぞ。

シナリオチャート

- 001 デュプリケーター
- 002 白銀の追撃者
- 分岐 →「見捨てる」選択 → 分岐 →「調べる」選択 → 020 敵は同胞 → 005へ
  - 「見捨てる」選択 → 分岐 →「調べない」選択 → 004へ
- 「助ける」選択
- 003 金色の女狐
- 004 敵は同胞
- 005 聖戦士VS聖戦士
- 006 反乱分子
- 分岐 →「ショート基地」選択 → 021 リカバリィ → 008へ
- 「レフト基地」選択
- 007 ディフェンス
- 008 ショウ・ザマ
- 分岐 ※注① → 022 地上界 → 009へ
- 009 リターン
- 010 クーデター（前編）
- 分岐 →「父は許せない」選択 → 045 クーデター → 046 ブラスト → 047 運命の綱 → 048 脱走 → 049 離脱 → 050 赤と青と黒 → 051 友軍 → 052 襲撃
- 「父に会いたい」選択
- 011 クーデター（後編）
- 012 エスケイプ
- 分岐 → 作戦に参加しない → 034 消されし血の復活 → 035 霧の部隊 → 036 クエスト → 分岐 → カミーユやられる → 038へ
  - 分岐 → カミーユ離脱 → 037 ドッグファイト → 038 嵐の卵巣 → 分岐 ※注③ → 条件クリア → 044 ダークネス → 040へ
  - 分岐 ※注③ → 条件クリア → 039 狂気 → 040 明かされた目的 → 041 分離 → 042 ラビニアの戦士 → 043 熱砂の都アドリア
- 作戦に参加する
- 013 エンカウント
- 分岐 →「父に協力」選択 → 025 新たな戦力 → 026 レギ → 027 青いライオン → 分岐 ※注②
  - 分岐 ※注② → 031 もののふ → 029 ラビニアの戦士 → 030 熱砂の都アドリア
  - 分岐 ※注② → 032 朽ちたる鏡 → 033 つかの間の休息
  - 分岐 ※注② → 028 おとり作戦 → 分岐 →「ガーラ」選択 /「ゴードン」選択 /「ソーデン」選択
- 「シャアに協力」選択
- 014 新たな戦力
- 015 デロス上空
- 016 天空への門
- 017 黒い誘惑
- 分岐 →「やめる」選択 → 023 シップジャック → 024 反転
- 「協力」選択
- 018 リトルレジスタンス
- 019 アイアンギアー

注① シナリオ008「ショウ・ザマ」で、ムジカ、ショウ、ガラリアが隣接し、戦闘時にオーラソードを使用するとシナリオ022「地上界」へ。
注② 分岐条件は、シナリオ27「青いライオン」の分岐条件を参照。
注③ ある条件をクリアすると、シナリオ044「ダークネス」へ。

シナリオ027「青いライオン」の会話分岐

会話によって分岐先が決定する特殊パターンを、ここで完全解明。これさえあれば、進みたいシナリオを自由に選択できるぞ！

シナリオ別入手可能アイテムリストを一挙公開！

敵を倒したときに入手できるアイテムは、確実に入手できるものと、条件を満たすことで入手できるものの2種類。もちろん、条件を満たすもののほうがいいアイテムである場合が多い。とくに強化装備アイテムは貴重なので、取り逃しのないようにしよう。また、装備アイテムはモビルスーツ用やヘビーメタル用など、各機体専用のものも存在する。自軍のユニットに合うアイテムが手に入るシナリオを選択するのも1つの手だ。

◀強力な敵ほど、よいアイテムを持っていることが多いぞ。

アイテムの入手条件について

確実に入手

「確実に入手」は、そのシナリオのクリア条件（敵の全滅）によって、必ず手に入るアイテムなので、あまり意識する必要はないだろう。ゲーム序盤では回復アイテムが中心だが、中盤あたりから強化アイテムも入手できるようになる。うまく活用していこう。

選択ルート

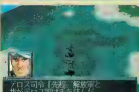
「選択ルート」は、1つ前のシナリオで選んだ選択肢によって、敵の持っているアイテムが変化するもの。しかし、手に入るアイテムは基本的に回復アイテムなので、とくに気にする必要はない。入手したアイテムは、サポート役のユニットに装備させておくといいだろう。

特殊条件

「特殊条件」とは、プレイヤーの行動（説得や選択肢）やストーリー展開（一定ターン経過後に、敵が自軍に寝返るなど）によって、必ずしも入手できるとは限らないアイテム。入手できるアイテムは、強化アイテムをはじめ、貴重なものが多い。できるだけ手に入れておこう。

シナリオ	アイテム名＆入手条件
001	リアクティブアーマー、強化センサーリペアキット×3（確実に入手）
002	エナジーパック、フルリペア、リペアボックスor増加エネルギータンク（選択ルート）
003	増加エネルギータンク（選択ルート）
004	ビッグサイト、高機動スラスター（選択ルート）
005	フルリペア（特殊条件）、リペアキット（選択ルート）
006	リペアユニット、リペアキット（特殊条件）
007	エナジーパック（特殊条件）
008	増加ブースター（確実に入手）
009	ミラーコーティング、オールレンジスラスター（確実に入手）
011	エナジーパック（選択ルート）
012	Iフィールド発生器（選択ルート）
013	ハニカムアーマー、新型レーザー発振器、改良型バーニア（選択ルート）
014	ロングバレル（特殊条件）、高効率レンズ（選択ルート）
015	マグネットコーティング、フルリペア×2、リペアユニット×2（特殊条件）
016	大容量エネルギータンク、強化オーラマルス（選択ルート）、エナジーパック×2（特殊条件）
017	アクティブスラスター（選択ルート）
018	高出力エネルギーCAP（選択ルート）
019	ローダーボックス×3、生体センサー（選択ルート）
020	ビッグサイト、高機動スラスター（選択ルート）
021	リペアボックス×2（選択ルート）
024	ローダーボックス×2、ニューロセンサー（選択ルート）
025	ニューロセンサー、高出力ブースター（選択ルート）
026	奥義のプログラム（選択ルート）、リペアキット×3（特殊条件）
027	ライトアーマー、高出力エネルギーCAP（特殊条件）
028	エナジーパックorフルリペアorローダーボックス（選択ルート）、パイロット養成ギブス、大容量エネルギータンク、生体センサー、強化オーラマルス（特殊条件）
029	ハイブリッドアーマー（選択ルート）
030	大容量エネルギータンク（選択ルート）
031	ハイブリッドアーマー（選択ルート）、エナジーパック、大容量エネルギータンク、パイロット養成ギブス（特殊条件）
032	強化ジーンプラ、フルリペア×3（選択ルート）、エナジーパック（特殊条件）
033	新型粒子加速器、ローダーボックス×2、リペアボックス×2、エナジーパック×2（特殊条件）
034	ハニカムアーマー、パイロット養成ギブス（選択ルート）
035	改良型バーニア（選択ルート）
036	リペアボックス（選択ルート）、マグネットコーティング（特殊条件）
037	パイロット養成ギブス（特殊条件）
038	網膜照準機、ローダーボックス（選択ルート）、リペアボックス（特殊条件）
039	高出力エネルギーCAP、リペアキット×2（選択ルート）、ローダーボックス×2、高効率レンズ、新型粒子加速器（特殊条件）
040	サイコフレーム（選択ルート）
041	リペアユニット×2、高出力ブースター（選択ルート）
042	ハイブリッドアーマー（選択ルート）
046	高性能火薬、リペアユニット（特殊条件）
047	リペアキット、エナジーパック、ビーム攪乱膜（選択ルート）
048	リペアキット×4、ローダーボックス（特殊条件）
049	エナジーパック（特殊条件）
050	網膜照準機or人工オーラバリア（選択ルート）
051	高出力ブースター（選択ルート）
052	マグネットコーティング（選択ルート）、ロングバレル、ハニカムアーマー、ローダーボックス×2、リペアボックス、リペアユニット、強化オーラマルス（特殊条件）

特殊条件アイテムを確実に入手！

特殊条件は、貴重なアイテムが入手できるものの、さまざまな条件を満たさなければならない。ここでは条件の一部を紹介！ これを参考にして、特殊条件アイテムを確実に入手しよう。

▲シナリオ15「デロス上空」では、5ターン経過すると戦闘が強制終了する。アイテムを持っているZガンダムに攻撃を集中させよう。

◀シナリオ52「襲撃」は、7ターン目から敵の一部が味方になってしまう。7ターン以内にライラックとオージェを倒しておこう。

Check ゲーム中に登場する機体を徹底考察！

このゲームに登場する機体の中でも異彩を放っているのが、「戦闘メカ ザブングル」のウォーカーマシン。なにしろ、ガソリンで動くうえにハンドル操作（笑）という、とんでもないロボットなのだ。戦闘メカとはいうものの、原作では作業用機械というイメージが強い。しかし、主人公・ジロンたちの使うイノセント製のウォーカーマシンは、それらの機体と一線を画した描かれ方をしており、いかにも戦闘用というイメージだった（かな？）。『リアルロボット戦線』では、特殊能力「安上がり」のおかげで、改造が通常の半額で行えるのが大きな魅力。また、地上での移動力や能力値が上がる「陸戦用特殊能力」を持っているため、敵の側面や背後がとりやすい。機体の向きが非常に重要な要素となるこのゲームでは、かなり重宝する能力だろう。

▲▶「ザブングル」の登場するゲームはほかにもあるが、ここまでキャラクターが総出演しているのは『リアルロボット戦線』だけだろう。

ここまでに登場するパイロットデーター覧

ここでは、今回紹介したシナリオまでに登場するキャラの中から、仲間になるキャラを大紹介！　ただし、選択ルートによっては出会えないことや、敵として登場することもあるので注意してほしい。キャラ表の見方、は右の表の見方を参考にしよう。

表の見方補足：精神コマンド全リスト
必…必中　閃…閃き　根…根性　ど…ど根性　信…信頼　友…友情　愛…愛　復…復活　補…補給　気…気合　激…激励　熱…熱血　捨…捨て身　鉄…鉄壁　手…手加減　幸…幸運　努…努力
加…加速　神…神速　覚…覚醒　再…再動　集…集中　攪…攪乱　誘…誘惑　隠…隠れ身　脱…脱力　自…自爆

表の見方

キャラの名前	キャラの顔	キャラの説明
	精神コマンド修得レベル	
	覚える精神コマンド	

アム
「エルガイム」: 色男に弱い、ミーハー娘。序盤で仲間にすることができる。

1	6	10	12	19	30
誘	愛	閃	信	幸	熱

エルチ
「ザブングル」: 洗脳され、ジロンたちと敵対することになる女の子。

1	5	9	17	24	32
幸	閃	補	根	熱	加

カイ
「ガンダム」: 皮肉屋軟弱男。しかし、ガンキャノンの攻撃は意外に強力。

1	4	10	14	20	30
鉄	必	幸	脱	努	隠

ガデム
「ガンダム」: かなりの高齢ながら、旧ザクを自在に操る、元気な老兵。

1	3	10	20	30	40
捨	補	脱	加	根	幸

キャオ
「エルガイム」: ダバの親友で、メカニックを担当している。

1	2	11	14	18	33
攪	補	集	努	熱	友

グロッキー
「ザブングル」. 弱い者には強い、ハイエナのような男。

1	5	12	20	29	40
幸	鉄	脱	気	根	隠

シャア
「ガンダム」: シリーズで最も有名な人物。今作のキーキャラでもある。

1	3	6	10	14	21
神	熱	閃	集	根	覚

セイラ
「ガンダム」: シリーズ初の、お姫様キャラ。シャアの妹でもある。

1	3	9	12	18	31
信	閃	必	激	努	補

ダバ
「エルガイム」. ヤーマン一族の生き残り。反乱軍のリーダー。

1	4	8	15	18	21
加	閃	熱	集	手	友

ティンプ
「ザブングル」: ジロンの親の仇。異常とも思える強さを持つ。

1	2	5	15	22	30
ど	加	必	熱	閃	隠

ニェット
「ダンバイン」: クの国の赤い三騎士の1人。隻眼がトレードマーク。

1	5	6	15	23	37
必	信	鉄	加	激	補

ビリン
「ザブングル」: 女ウォーカーマシンパイロット。かわいい系キャラ。

1	3	11	20	25	36
熱	努	集	必	気	友

フォウ
「Zガンダム」: カミーユとの悲恋で人気を呼んだ、強化人間。

1	3	7	15	20	30
攪	閃	集	信	覚	愛

マウアー
「Zガンダム」: ティターンズパイロット。ジェリドとコンビを組む。

1	2	3	7	15	40
補	信	幸	激	捨	再

ライラ
「Zガンダム」: 連邦軍パイロット。ジェリドの師匠でもある。

1	7	11	18	21	38
閃	鉄	加	気	手	激

リムル
「ダンバイン」: お姫様キャラ。ニーと恋人関係にある。

1	7	14	23	32	41
隠	愛	激	攪	覚	捨

レッシィ
「エルガイム」: 元13人衆。ダバの仲間として、ともに戦うことになる。

1	5	9	17	22	30
熱	努	閃	集	激	愛

アムロ
「ガンダム」:おなじみの最強のニュータイプ。今作は、若いアムロが登場。

1	4	7	11	16	20
閃	熱	集	加	手	覚

エロ
「ZZガンダム」. 青の部隊の一人。選択肢によっては、ともに戦うことに。

1	9	12	21	30	40
熱	閃	努	ど	気	信

ガイア
「ガンダム」: 黒の三連星のリーダー。冷静な状況判断ができる人物。

1	4	5	13	21	35
鉄	集	閃	加	攪	激

カミーユ
「Zガンダム」: 原作の主人公にして、エース。潜在能力はアムロ以上か？

1	4	5	15	21	22
熱	根	集	加	捨	覚

ギャブレイ
「ザブングル」: 運び屋をしている女性。ネコを溺愛している。

1	2	4	12	28	37
熱	根	誘	集	ど	閃

ゲバラ
「ザブングル」: レベル1でも、隠れ身があるところが彼らしい。

1	4	10	16	31	40
隠	信	霍	補	熱	根

ショウ
「ダンバイン」. 最強の地上人。ビルバインに搭乗すると、ほぼ無敵。

1	5	9	12	23	26
加	熱	集	気	覚	捨

ゼット
「ダンバイン」: オーラバトラーの設計に携わる。メカニックに向いている。

1	5	10	20	29	35
補	鉄	幸	激	努	隠

チャム
「ダンバイン」: ショウとともに戦う妖精。サブパイロットとして登場。

5	10	15	20	25	30
脱	閃	幸	攪	再	復

トカマク
「ダンバイン」: 原作ではショウ、トッドとともに戦うが、戦死する。

1	8	17	25	33	42
自	隠	鉄	脱	手	努

ハッシャ
「エルガイム」: しがない盗賊。のちにギャブレーの部下になる。

1	3	7	16	30	40
手	幸	鉄	隠	脱	攪

ファ
「Zガンダム」: メタスのパイロットとして、最後まで戦った女傑。

1	7	9	14	20	33
愛	集	信	閃	幸	激

ブルメ
「ザブングル」. ジロンをライバル視している、ちょっとキザなヤツ。

1	6	7	16	27	35
気	熱	根	攪	手	幸

マチルダ
「ガンダム」: 補給部隊の隊長。アムロがあこがれている女性。

1	2	3	7	15	40
補	信	幸	激	捨	再

ラグ
「ザブングル」: 原作では、ヒロインの1人として登場。かなり気が強い。

1	2	11	19	25	34
根	熱	閃	努	激	誘

リュウ
「ガンダム」: 面倒見のよい兄貴分で、温厚な性格。ガンタンクのパイロット。

1	4	8	14	25	35
ど	努	信	激	友	捨

ロベルト
「Zガンダム」: アポリーと同じく、かつてのシャアの部下。

1	6	11	22	27	35
熱	必	気	攪	友	手

アレン
「ダンバイン」: ショウの敵だった男。かなりの実力を持っている。

1	4	7	14	21	32
鉄	閃	手	気	幸	根

オルテガ
「ガンダム」: ジオン軍の黒い三連星のに数えられるパイロットの1人。

1	5	7	15	23	37
必	信	鉄	加	激	補

カクリコン
「Zガンダム」: ティターンズのパイロット。今回は長生きできるか？

1	5	8	13	21	38
鉄	気	必	熱	手	集

ガラミティ
「ダンバイン」: クの国が擁する、赤い三騎士の隊長をつとめる。

1	3	4	13	21	35
鉄	集	閃	加	攪	激

ギャブレー
「エルガイム」: ダバのライバルだが、クワサンを守るため仲間になる。

1	2	4	13	17	22
熱	根	閃	集	気	誘

ジェリド
「Zガンダム」. ティターンズのパイロット。カミーユのライバル。

1	4	6	14	20	33
気	熱	加	閃	鉄	必

ジョージー
「オリジナル」: ワイズに仕える女性パイロット。かなり高い能力を持つ。

1	5	10	12	16	20
誘	愛	必	捨	信	補

ダー
「ダンバイン」: クの国の赤い三騎士の1人。やや影が薄いか？

1	4	5	13	22	36
友	脱	必	加	鉄	幸

チル
「ザブングル」: 原作のマスコットキャラ。今作ではパイロットとして登場。

1	12	21	22	23	24
ど	隠	熱	気	集	補

トロン
「ザブングル」: レベル1から神速を持っているのが魅力的。

1	2	6	11	18	25
神	閃	攪	集	手	捨

ハモン
「ガンダム」: ジオン軍の誇る名将、ランバ・ラルの内縁の妻。

1	8	15	19	31	40
誘	捨	補	愛	幸	攪

ファットマン
「ザブングル」: エルチの従僕。とってもけなげな純情男。

1	2	18	25	31	40
神	隠	鉄	閃	復	愛

ホーラ
「ザブングル」: エルチへの婿入りを狙っていたセコい人物。

1	2	8	14	25	38
愛	隠	熱	必	根	激

マッシュ
「ガンダム」: 黒い三連星の1人。隻眼の巨漢。

1	5	7	14	22	35
脱	必	友	加	鉄	幸

ラル
「ガンダム」: ジオン軍が誇る、叩き上げのMSパイロット。

1	3	8	12	13	27
集	加	気	必	自	捨

リリス
「エルガイム」: ダバとともに戦う妖精。サブパイロットとして登場。

1	12	18	22	25	30
幸	信	激	隠	愛	再

ワイズ
「オリジナル」: ノーザンブライト軍の指令。レギの婚約者でもある。

1	8	12	18	24	28
鉄	集	努	愛	攪	自

アポリー
「Zガンダム」: シャアの元部下だった、MSパイロット。能力は、やや地味。

1	5	10	20	25	35
努	激	集	鉄	幸	補

エマ
「Zガンダム」: ティターンズからエゥーゴに寝返った、女性パイロット。

1	3	7	15	23	33
閃	激	信	集	努	熱

オリビー
「エルガイム」. ダバの義妹にあたる女性。洗脳により、記憶をなくす。

1	5	14	17	20	25
集	隠	補	鉄	激	手

カツ
「Zガンダム」: やや行動が先走り気味で、そそっかしい性格。

1	4	9	21	25	40
根	必	補	熱	隠	信

ガラリア
「ダンバイン」: バストールのパイロット。ショウとともに戦う。

1	3	10	16	24	32
根	加	閃	熱	気	努

グレタ
「ザブングル」: レベル1から使用できる誘惑が強力な、女性パイロット。

1	4	10	17	26	38
誘	根	気	熱	激	集

ジェリル
「ダンバイン」: "赤い髪の女"。ハイパー化するとさらに怖くなる。

1	5	8	15	22	32
熱	必	気	根	努	加

ジロン
「ザブングル」: 原作ではモテモテだったが、ゲームではいかに？

1	2	5	12	20	27
熱	ど	気	必	鉄	努

ダイク
「ザブングル」: 仲間内の仲裁役を受け持つ、頼れる兄貴分。

1	5	6	10	20	37
鉄	根	信	幸	手	隠

ディドー
「ZZガンダム」: 青の部隊のリーダー。黒の三連星と手を組む。

1	8	12	22	31	38
捨	激	必	努	鉄	根

ニー
「ダンバイン」: 名門ギブソン家の子息。ショウの仲間。

1	2	8	17	26	35
熱	根	集	必	信	激

ハヤト
「ガンダム」. 今回は、最初からガンキャノンに搭乗している。

1	5	9	15	29	38
気	鉄	根	必	友	補

フェイ
「ダンバイン」: 元売れない役者。現在はパイロットとして活躍中。

1	6	9	16	23	33
鉄	脱	集	努	気	自

マーベル
「ダンバイン」: 原作では、最初に仲間になるオーラバトラーパイロット。

1	6	10	18	22	30
集	愛	努	激	熱	覚

マリア
「ザブングル」: 女パイロット。回復要員として活躍するぞ。

1	2	9	18	21	42
復	手	愛	集	努	補

ラルフ
「オリジナル」: 最初は敵だが、のちに仲間として登場する。

1	6	12	14	19	21
神	集	熱	閃	捨	覚

レギ
「オリジナル」: ムジカの先輩。ワイズとは、婚約者同士。

1	6	10	19	23	29
熱	必	補	覚	鉄	攪

ワザン
「エルガイム」: 13人衆の1人。戦争で息子を亡くして気を落としている。

1	2	9	15	24	32
激	手	鉄	集	努	隠

トロンにコブン

コブンの特殊能力を開花させる条件を完全大公開！
各ミッションで待つボスの攻略法も徹底解説だ!!

発売中 ACT ▶¥5,800 ▶カプコン
▶MC（1ブロック）、PS（5ブロック）、DS（AC非対応）

基本的にACTがメインの作品だが、ACTが苦手な人でもクリアができるシステムになっているのが『トロンにコブン』のスゴイところ。目的のお金はPZGやRPGミッションでも簡単に稼げるし、またラストのACTミッションもコブンを鍛えたり、グスタフを強化していればクリアも簡単…ときている。それに加えて思わず笑みのこぼれる会話や、ちょっぴり涙を誘うような演出もバッチリだ！ まさに名作の部類に入る1本なので、ぜひお試しあれ！（Z佐藤）

ボーン一家の未来もこれで安泰！ 最終ミッションまで大攻略!!

前号ではACTミッションを中心に攻略したけど読んでくれたかな？ それに続いて今回は残りのミッションを一挙に大攻略だ。まずは下に紹介した〝ミッションの形態〟に注目！ ゲームは前半、後半、最終の３つのパートに分けられるぞ。コブンの特殊能力を開花させる条件などにはゲーム進行の度合いが関わってくるので、下の図を頭に叩き込んでから読み進めていこう。

ミッションの形態

前半ミッション 100万ゼニーの獲得が目的

●MISSION1 LV1～LV3
銀行をおそえ!! (ACT)
●MISSION2 LV1～LV3
コンテナをうばえ! (PZG)
●MISSION3 LV1～LV3
お宝をディグアウト! (RPG)
●MISSION4
ナッカイの遺跡 (ACT)

中間デモ（強制）

後半ミッション 200万ゼニーの獲得が目的

●MISSION5 LV1～LV3
動物をつかまえろ!! (ACT)
●MISSION6 LV1～LV3
コンテナをうばえ2! (PZG)

新たに２つのミッションが追加され、全６ミッションに挑戦できるようになる。今後の目標は、200万ゼニー。

中間デモ（任意）

最終ミッション 捕らわれている兄弟たちを助出!

◀最終ミッション以降はセーブ不可。しっかり準備を整え、データをセーブしてから突入しよう。

行ける場所が増える条件

ゲゼルシャフト号内の部屋は、基本的にゲームを進めれば追加されていくぞ。サボリ状態のコブンはミッションで退却すると出現しやすい。

部屋名	出現条件
おしおき部屋	サボリ状態のコブンが出現すればOK
トロンの部屋	"前半"でミッションを2つクリアする
特訓部屋2	"前半"でミッションを3つクリアする
甲板	"前半"でミッションを5つクリアする
ティーゼルの部屋	"前半"でミッションを1つクリアする
機関室	"前半"でミッションを3つクリアする

コブンの鍛え方 完全版

▲アイテムや能力値でコブンの特殊能力が開花する。

コブンがアイテムなどを開発する条件から、特殊能力を開花させる方法まで。コブンに関するデータを完全大公開だ。特訓部屋は難易度が高めなので、能力値のアップにはポケステを使うのがオススメ。全特殊能力の開花を目指せ！

●お気に入りのコブンを作ってカジノへGO！

ミッションを１つクリアしたあとに９号と会話すると〝赤いヘッドパーツ〟が手に入る。これを好きなコブンに渡すと、お気に入りコブンが誕生するのだ。

▲▶トロンの部屋でお気に入りコブンと交代すれば、カジノへの道が開く！

開発可能アイテムを増やす方法

グスタフ用のアイテムの開発条件を一挙に公開だ。Eタンク4以降は、Eタンク1～3までを開発（それ以降は順番に開発）し、なおかつ30号、33号と会話しないと開発できないので注意。

コブン	アイテム	効　果	入手場所・入手方法
30号	ライトニウム	Eタンク4、5の開発が可能になる	「お宝を～」のLV2の宝箱
30号	こうみつどタンク	Eタンク6、7の開発が可能になる	"後半"で３ミッションクリア後、23号と会話
30号	さびたタンク	EタンクPが開発される	「ナッカイの遺跡」の宝箱
31号	どかん	ボーンバズーカの開発が可能になる	「ナッカイの遺跡」の宝箱
32号	はなび	ガトリングガンの開発が可能になる	「ナッカイの遺跡」の宝箱
33号	ボトルのメモ	Eボトル4の開発が可能になる	"後半"で１ミッションクリア後、28号と会話
34号	アイアンプレート	グレートアーマーの開発が可能になる	「ナッカイの遺跡」の宝箱

35号 ペイントの種類を増やす方法

35号の特殊能力〝絵〟が開花したあとに下のアイテムを渡すとグスタフの新たな色が追加されるぞ。全９種類から選べる。

アイテム	効　果	入手場所・入手方法
アニキのおもいで	〝おにいさまっぽく〟が追加される	"前半"で５ミッションクリア後、13号と会話
ボンのパーツ	〝ボンっぽく〟が追加される	"前半"で５ミッションクリア後、13号と会話
ロースのハンカチ	〝ごーじゃすに〟が追加される	"後半"で16号と会話
ブティックのビラ	〝ポップに〟が追加される	"後半"で３ミッションクリア後、24号と会話

36号 BGMの種類を増やす方法

36号の特殊能力〝作曲〟が開花したあとに下のアイテムを渡すと新しいBGMが追加されるのだ。好きなBGMでプレイしちゃおう。

アイテム	効　果	入手場所・入手方法
ふるびたがっき	遺跡のしらべが追加される	「ナッカイの遺跡」の宝箱
ローダーのはへん	ふけいのしらべが追加される	「銀行を～」のLV3クリア後の反省会

38号 ポケステ用ミニゲームの種類を増やす方法

38号に下のアイテムを渡すと、新たに２種類のポケステ用ミニゲームが追加される。

アイテム	効　果	入手場所・入手方法
びがんにゅうもん	『きけそして歌え』が追加される	"前半"で２ミッションクリア後、40号と会話
たいほう	『コブン大砲』が追加される	「ナッカイの遺跡」の宝箱

ミッション攻略 Part 1

MISSION2&6(PZG)のポイントをピックアップして解説!

PZGミッションをクリアするための重要ポイントを、2つのミッションを例に徹底解説だ！

●"かしこさ"の高いコブンを連れていこう!

ヒントの内容は連れて行ったコブンの"かしこさ"の値によって大きく変化する。できるだけ数値の高いコブンを選ぼう。

▼かしこさが1の場合のヒント。

▲かしこさが4なら的確な助言をしてくれる。鍛え上げたコブンを連れていこう。

●フォークリフトの活用法

「コンテナをうばえ2」ではフォークリフトを利用することになる。ミッションスタート直後、近くのフォークリフトに指揮弾を当てればOK。

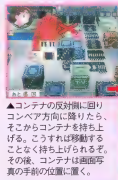
▶グスタフは障害物の排除に徹すること。

例1 MISSION2 LV3-9　ベルトコンベアを封じるのがポイント

まずはミッション2のLV3のラウンド9を例にコンベアの活用法を解説だ。ここにはコンベアが多数あるため複雑に思える。だがコンベアはコンテナで壁を作れば移動を封じられるぞ。それがわかればクリアだ。

▲コンテナの反対側に回りコンベア方向に降りたら、そこからコンテナを持ち上げる。こうすれば移動することなく持ち上げられるぞ。その後、コンテナは画面写真の手前の位置に置く。

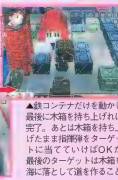
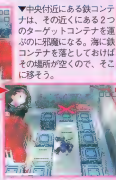
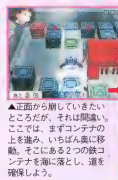
▼奥の木箱を手前に動かし、右方向に進めるコンベアの動きを封じる。こうすれば右奥のTVを獲得できる。その後ボーナスを取るため、ボーナスコンテナの奥の鉄コンテナを奥のコンベアへ。

▲最後にボーナス→TVの順にコンテナをゲットしていけば、すべてのコンテナを獲得してのコンプリートクリアができる。収入はかなり期待できるので、必ずコンプリートを目指そう。

例2 MISSION6 LV1-3　フォークリフトを使うのは最後の最後！

例2ではフォークリフトの活用法を紹介するぞ。使用するのはミッション6のLV1ラウンド3だ。フォークリフトを使うミッションにおいてグスタフの役割は"障害物の排除"。ルートの確保に全力を傾けよう。

▲正面から崩していきたいところだが、それは間違い。ここでは、まずコンテナの上を進み、いちばん奥に移動。そこにある2つの鉄コンテナを海に落とし、道を確保しよう。

▼中央付近にある鉄コンテナは、その近くにある2つのターゲットコンテナを運ぶのに邪魔になる。海に鉄コンテナを落としておけばその場所が空くので、そこに移そう。

▲鉄コンテナだけを動かし、最後に木箱を持ち上げれば完了。あとは木箱を持ち上げたまま指揮弾をターゲットに当てていけばOKだ。最後のターゲットは木箱を海に落として道を作ること。

特殊能力を修得するコブン

特殊能力を持つコブンは32体（オマケの41号"電撃コブン"を含めると33体）。ここでは特殊能力の効果と開花させる条件を公開だ。"バズーカ"の能力は戦闘で大いに役立つので最優先で開花させること。

	コブン	特殊能力	効果	必要アイテム・能力	アイテムの入手場所・修得条件
A	1号	狙撃	グスタフのショットの性能向上。バランス型	－	修得済み
S	2号	バズーカ	指揮弾を当てた敵に対し、バズーカで攻撃	能力値	こうげき、かしこさの値が4
B	3号	連続	指揮弾を当てた敵に対し連続で爆弾を投げる	能力値	すばやさの値が4
A	4号	パチンコ	指揮弾を当てた敵に対し、パチンコで攻撃	能力値	かしこさの値が4
A	6号	パチンコ	指揮弾を当てた敵に対し、パチンコで攻撃	能力値	かしこさの値が4
B	8号	狙撃	グスタフのショットの性能向上。追尾重視	コンタクトレンズ	"前半"で4ミッションクリア後､10号と会話
B	9号	狙撃	グスタフのショットの性能向上。威力重視	マンガ	「銀行を～」のLV1で建物の中から入手
B	10号	狙撃	グスタフのショットの性能向上。威力重視	こだいのピストル	「ナッカイの～」の宝箱
B	12号	連続	指揮弾を当てた敵に対し連続で爆弾を投げる	能力値	すばやさの値が4
S	13号	バズーカ	指揮弾を当てた敵に対し、バズーカで攻撃	能力値	こうげき、かしこさの値が4
C	14号	鑑定	使い道のわからないアイテムを鑑定する	－	修得済み
B	15号	連続	指揮弾を当てた敵に対し連続で爆弾を投げる	能力値	すばやさの値が4
B	17号	手榴弾	指揮弾を当てた敵に対し、手榴弾で攻撃	能力値	かしこさの値が4
S	18号	バズーカ	指揮弾を当てた敵に対し、バズーカで攻撃	能力値	こうげき、かしこさの値が4
C	19号	鑑定	使い道のわからないアイテムを鑑定する	能力値	かしこさの値が3
B	20号	手榴弾	指揮弾を当てた敵に対し、手榴弾で攻撃	能力値	かしこさの値が4
B	22号	特攻	指揮弾を当てた敵に、爆弾を抱えて特攻	能力値	こうげきの値が4
S	23号	バズーカ	指揮弾を当てた敵に対し、バズーカで攻撃	能力値	こうげき、かしこさの値が4
B	25号	狙撃	グスタフのショットの性能向上。連射・威力	－	修得済み
B	27号	手榴弾	指揮弾を当てた敵に対し、手榴弾で攻撃	能力値	かしこさの値が4
A	28号	パチンコ	指揮弾を当てた敵に対しパチンコで攻撃	能力値	かしこさの値が4
C	30号	タンク	特殊能力が開花。Eタンクが開発可能に	タンクのきそ	開発室で購入、またはかしこさの値が2
S	31号	バズーカ	特殊能力が開花。バズーカが開発可能に	バズーカのきそ	開発室で購入、またはかしこさの値が4
C	32号	ガトリング	特殊能力が開花。ガトリングが開発可能に	ガトリングのきそ	開発室で購入、またはかしこさの値が4
C	33号	ボトル	Eボトルの開発が可能	－	修得済み
C	34号	アーマー	アーマーの開発が可能	－	かしこさの値が3
C	35号	ペイント	グスタフの色が塗り替えられるようになる	ペイントセット	"前半"で2ミッションクリア後、2号と会話
C	36号	作曲	ゲゼルシャフト号内のBGMが変えられる	かいがら	「コンテナを～1、2」で海に指揮弾を発射
C	37号	戦略	ゲーム攻略のヒントを教えてくれる	せんりゃくノート	1号と会話
C	38号	特訓発明	ポケステ用の2種類のミニゲームを思いつく	－	修得済み
C	39号	詩	各コブンたちの求める能力を教えてくれる	ポエムぜんしゅう	"前半"で1ミッションクリア後、4号と会話
C	40号	H	イロイロとHな行動をとりはじめる	マガジンオトナ	「銀行を～」のLV1で建物の中から入手
S	41号	バズーカ	指揮弾を当てた敵に対し、バズーカで攻撃	－	こうげき、すばやさ、かしこさの値が4

※コブンの名前の前にあるアルファベットは、戦闘に役立つコブンをS→A→B→Cの順でランク付けしたものです。

トロンにコブン

ミッション攻略 Part 2

MISSION1.3.4.5.さらに最終ミッションのボス戦をバッチリ攻略!
各ACTミッションの最後に待ち受けるボスの攻略法を徹底解説！　ラストボスもフォロー。

ACTミッションに突入する際は忘れずに!

●"ボーンバズーカ"は必須!

バズーカ開発を開花させた31号に"どかん"を渡せば、強力なボーンバズーカを開発可能。破壊力バツグンなので早めに入手すること。

●Eタンク＆Eボトルは多めに！

Eタンクはグスタフのライフの最大値を上げるもの。Eボトルはライフを回復するアイテム。開発室で制作できるので多めに準備だ。

MISSION1 LV1～LV3 デニッシュは逃げ回りつつ攻撃

LV1では建物の破壊を優先すること。デニッシュは、指揮弾さえ当てれば動きを封じられるので楽勝のはずだ。LV2、LV3の攻略法はまったく同じ。銀行の周囲をグルグル回りながら逃げつつ、曲がり角で待ち伏せして攻撃しよう。接近戦は絶対に不利なので挑まないように！

◀銀行は破壊しておくこと。曲がり角で攻撃すれば安全に倒せるぞ。

MISSION3 LV1～LV3 各レベルのボスの倒し方

LV1 トラップのスイッチをON!

ボスの部屋にはスイッチが４つある。これに指揮弾を当てると、コブンがスイッチを押し、炎が舞い上がるぞ。ボスは炎でしかダメージを与えられないので、逃げながらスイッチを狙え！

◀ボスがトラップに接近したら、指揮弾をスイッチめがけて発射だ。

LV2 部屋の隅にいるリーバードを狙え!

部屋の中央に集まっているリーバードはダミー！　本物のボスは、隅をウロウロと歩き回る紫色のリーバードだ。動きが素早いので少し離れたところから指揮弾を当てコブンに攻撃させよう。

◀フェルケルでの体当たりも有効！　ただし無理は禁物だぞ。

LV3 ボス本体の黒い穴に指揮弾を発射！

ボスが動き回っているときは、ひたすら逃げ回ること。そして動きが止まったら大急ぎで接近。横に空いている穴に指揮弾を撃ち込むのだ。こうするとコブンが中からダメージを与えるぞ。

◀炎の出ていない穴を探して近づき、指揮弾を発射すること。

MISSION4 ボスの口を開かせて弱点を攻撃

ボスの鼻付近に指揮弾を発射すると、コブンがボスの鼻の穴に突入！　その後、ボスはクシャミをするので口の中にある弱点が露出するぞ。そこを狙えばダメージを与えることができる。ボスの手から発射される浮遊機雷を破壊しながら気長に戦っていこう。

◀▲ボスがクシャミをして大きく口が開いたら、中心にあるコアを狙ってバズーカを連射だ！

MISSION5 LV1～LV3 空を飛ぶ敵はロックオンして倒せ

LV1では空を飛ぶタッキーノ、LV2ではダチョウ型のメガス・ストルートス、LV3では２機が連携して攻撃してくる。タッキーノを攻撃するときはロックオンは欠かせないが、頭上を横切られると敵の位置がわからなくなり混乱しがち。距離をとってロックオンすること。メガス・ストルートスも同様。接近されると爆弾やハンマー攻撃が避けづらいので、距離をとって戦ってうのがベストだ。最後まで油断するな！

◀走行能力の高いロースー家の戦闘ロボット。爆弾とハンマーで攻撃してくる。

◀▲LV3ではトラックを狙うメガス・ストルートスを先に倒すこと。指揮弾を当てつつバズーカで攻撃だ。

メガス・ストルートス

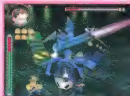
最終ミッション コブンをしっかり鍛えてから突入!

ここからはコブンが主役になる!

"後半"の目標額、200万ゼニーを獲得すると、最終ミッションに進めるようになる。だが司令室で「借金を返す」を選ぶと、以降の主役がコブンになるのだ。ただ操作法などは変わらないので心配は無用だ。

▲しっかり準備を整えてから「借金を返す」を選択すること。

BOSS1▶ラファールの撃破法

ロックオン中に◎ボタンを押すと、ロックしている敵に指揮弾を当てることができる。これを活用し、指揮弾を発射した直後にボーンバズーカ…といったようにコブンたちと連係して攻撃していくのが最良。ラファールは動きが素早いので、少ないチャンスを逃すな。

◀ダメージを受けたら、こまめにライフを確認。心配だったら回復だ。

BOSS2▶古代神像はエネルギー柱を破壊してから攻撃！

●第１段階：エネルギー柱の破壊方法

戦闘ミッションが始まったら、まずは下段のエネルギー柱を破壊。それから坂を登り、上段へと移動しよう。上段には巨大神像の顔の側面にもエネルギー柱がある。それらすべてのエネルギー柱を破壊すれば巨大神像が起動！

▲頭部のエネルギー柱は指揮弾を当てて排除。
◀エネルギー柱に密着し◎ボタンで引き抜け。

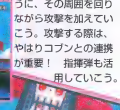
●第２段階：古代神像の破壊方法

巨大神像は口からのビーム、体当たり、着地時の衝撃波などで迫ってくる。巨大神像の正面に立たないように、その周囲を回りながら攻撃を加えていこう。攻撃する際は、やはりコブンとの連携が重要！　指揮弾も活用していこう。

撃て～っ!!

◀▲衝撃波はジャンプで避けること。動きが止まったときが攻撃のチャンス！　一気に大ダメージを与えること。

トロンにコブン

ロックマンDASH2 エピソード1「ロールちゃん危機一髪!!の巻」(体験版)

『ロックマンDASH2』体験版を攻略だ!!

トロンにコブンに登場している体験版『ロックマンDASH2』。このゲームで楽しめる4種類のミニシナリオを大攻略!

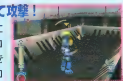
各ミッションに共通のポイント

●ヘルメットを装備しよう

ヘルメットを装備すると、受けるダメージが大幅に軽減される。各ミッションは必ずヘルメットを持った状態で始まるのでスタート直後に装備だ。

▲プレイ中にセレクトボタンを押し、メニュー画面で装備。

●敵はロックオンして攻撃!

敵が近くにいるときにR2ボタンを押すと、ロックオンすることができる。『DASH2』ではロックオン中でも移動可能なので覚えておこう。

▲敵をロックオンしたら、そのままショットで攻撃だ。

●ロールちゃんの秘密特訓!

この体験版での基本操作をロールちゃんがコーチしてくれる練習ミッション。物の持ち上げ方や攻撃方法など、ひと通り頭に叩き込んでおこう。

◀コブンに近づき△ボタンを押せば、つかむことができる。

●コブタ捕獲大作戦!

フィールドに逃げ出した4匹のコブタを捕まえるミッション。コブタは近くのエリアに1匹、奥のエリアに3匹いる。手早く捕まえちゃおう。

背後から接近

▶コブタは用心深く、おまけに逃げ足が早い。必ず背後から接近し、◎ボタンを押して捕まえること。

▲◎ボタンを押して持ち上げても、捕まえたことにはならないのでお間違いなく!

●潜入!地下ダンジョン

地下の遺跡に突入し、お宝を探索していくミッション。内部はかなり広く、出現する敵の数も多め。ここではマップで自分の位置を確認しながら、じっくりと進んでいこう。最深部に待つボスに対しては特殊武器を使用。背後に回り込んで攻撃すればラクに倒せるぞ。

▲▶隅々まで探索し、隠されたお宝を入手だ。ボスとの戦いまで特殊武器は温存しよう。

◀ボスの背中を特殊武器で攻撃すれば大ダメージが与えられる。

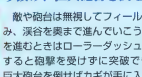
●ヤクト・クラベ襲撃!

空賊ボーン一家のトロンにさらわれたロールちゃんを救出するべく戦っていくミッション。3つのエリアを順番に攻略していくぞ。

エリア1 赤い戦車を撃破せよ

ゲートのカギは赤い戦車に乗ったコブンが持っている。赤い戦車はフィールドの一番奥にいるぞ。

エリア2 敵の砲撃をくぐり抜け、巨大砲台を倒せ

▲巨大砲台の砲撃には十分注意。

▲渓谷の奥の巨大砲台を撃破だ。

敵や砲台は無視してフィールドを進み、渓谷を奥まで進んでいこう。渓谷を進むときはローラーダッシュを活用すると砲撃を受けずに突破できるぞ。巨大砲台を倒せばカギが手に入る。

エリア3 体力を温存しながらボスへ

ここではボスのヤクト・クラベや多数のザコが行く手を阻んでくる。途中のザコを倒すと回復アイテムをばらまく。必要に応じて入手していこう。

BOSS▶ヤクト・クラベ必勝法

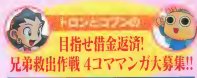
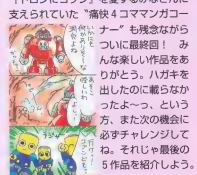
ヤクト・クラベが弾を発射してきたときが攻撃のチャンス! ロックオンしたまま左右に動いて弾をかわし、ショットや特殊武器で攻撃だ。動きを止めるな!

◀跳び越えられたら反対側へ…。

◀離れたところから攻撃しよう。

トロンとコブンの

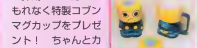
目指せ借金返済! 兄弟救出作戦 4コママンガ大募集!!

最終回

『トロンにコブン』を愛するみなさんに支えられていた"痛快4コママンガコーナー"も残念ながらついに最終回! みんな楽しい作品をありがとう。ハガキを出したのに載らなかったよ～っ、という方、また次の機会に必ずチャレンジしてね。それじゃ最後の5作品を紹介しよう。

◀茨城県 カルハさん:タイトルは「指揮弾」。当たった指揮弾がどうなるのか気になるところだね。

▲千葉県 綾瀬睦月さん:このコブンがまた別のコブンを作りそう。

▲大阪府 西脇直人さん:そうそう、コブンは単純だからカワイイ。

▲福岡県 菊池リョウさん:冷静なティーゼルのリアクションも◎。

▲埼玉県 コブン0号さん:「究極のクイズ」。こりゃお手上げかも!

みなさんありがとう!

採用された方にはもれなく特製コブンマグカップをプレゼント! ちゃんとカワイがってあげてね。

トロンにコブン

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4

『4』必勝の法則ともいえる「ベクトル攻略法」を、初心者にもわかりやすくレクチャー。

9/2 SPG	▶¥5,800 ▶コナミ ▶MC（1ブロック）、AC

このゲームでは、ダッシュした選手は慣性のために急な停止やUターンはできない。そのため、敵の全体の移動方向（＝ベクトル）を読んでプレイすれば攻略がグッと楽になる。今回はこの「ベクトル攻略法」を基本にした必勝パターンを紹介する。また、このゲームには浮き球やスルーパスに対する敵の反応が、異常に速いという特徴もあるんで、グラウンダーのパスやセンタリングの使い方が、COMに勝つカギになりそう。（ヒロポン）

相手の「ベクトル」を読むのが勝利のカギ!!

攻撃時の基本操作を、頭にたたきこめ！

まず、攻撃時の基本操作であるパスとシュートの操作をマスターするべし。パスは特徴によって3種類に、シュートは2種類にそれぞれ分かれている。ここでは、これらの特徴と効果的な使い方を紹介するぞ。

攻撃はパスワークが重要!!

ショートパス

⊗ボタンで使えるショートパスは、近くの味方に確実にパスをつなぐ操作。このパスは比較的カットされにくく、多少長い距離でもつなぐことができる。普段はこれを軸に攻撃を組み立てよう。

▲パスする味方との間に、敵がいないときに使うべし。基本中の基本です。

このテクを使え！

L1＋⊗ボタンで出せるワンツーパスは、手軽に使えるうえに実用的というありがたいテクだ。使うときはカベ役となる味方が必要だが、敵をかわして攻め入りたいときはとても重宝する。

ロングパス

球を浮かせるパスのこと。ボタンを押す長さによって、蹴る力の強さを調節できる。かなり遠くまでボールを飛ばせるが、このゲームでは長距離のパスはほとんど通らない。多用は厳禁。

▲力の強さは、画面下のゲージによって確認できる。力が強いほど、球は高く上がるぞ。

このテクを使え！

敵が向かってきているときが、ベクトル攻略法の真骨頂。敵は急にはUターンできないので、敵の背後にフワリと球を落とそう。比較的楽に敵を抜ける。ただしパスは絶対に短く出すこと。

スルーパス

味方にではなく、オープンスペースに出すパス。L1ボタン＋◎ボタンで浮かせたスルーパスもできる。長い距離に使うと確実にカットされるので、使うのは近くに味方がいるときだけにしよう。

▲敵を引きつけておいてから出さないと、まったくムダなのだ。要注意。

このテクを使え！

このパスも、敵がこちらに向かって来ているときに使うと効果的。敵ペナルティエリア近くで最終ラインを突破するときに、敵を完全に引きつけてからくり出せば、キラーパスとして使えるぞ。

シュートは状況によって使い分けろ

シュートはロングパス同様、ボタンを押す時間によって力を調節できる。力が増すほどボールは上に向かって飛ぶので、ペナルティエリア近くではボタンは軽く押すように注意が必要だ。なお、シュートは、L1ボタンを同時に押して出すとループシュートになる。ループシュートは敵の頭上を抜くパスとしても使える。ロングパスよりも高い軌道で短いパスが出せるので利用しよう。

▲ロング＆ミドルシュートを狙うとき以外は、力を入れすぎないように気をつけよう。
▼キーパーに接近しすぎた状態だと、ループシュートを放ってもキャッチされてしまうぞ。

これも忘れちゃいけない

攻撃に役立つ特殊アクション

このゲームには通常のシュート＆パス以外にも、特殊なアクションが用意されている。通常の操作と合わせて使えば効果的。たとえばパスをスルーしてそのままドリブル、という使い方をすれば、トラップするものとして待ち受けている敵を翻弄できるぞ。

フェイントA	シュートゲージ表示中に⊗ボタンで、シュートすると見せかけるフェイントとなる
フェイントB	ドリブル中にL1ボタン連打で、ボールをまたぐフェイントとなる
トラップをスルー	パスを受けるときに✚キーを入れずにR1で、トラップせずにスルーできる
グラウンダーセンタリング	敵陣の奥深くで、エンドラインに向かって⊗ボタンで速いゴロのセンタリングに

これぞ必殺のゴールパターンだ!!

パターン1

キーパーと1対1になった場合、真っ正面にシュートしても入る見込みは薄い。サイドからペナルティエリアに近づいてキーパーを引きつけ、逆サイドのほうにシュートするとうまく決まるぞ。

パターン2

上で紹介したグラウンダーセンタリングを、敵を引きつけてから使う。通常のセンタリングと違い、予備動作がないうえにボールが速く味方に届く。そのため、うまく敵の裏をかけるぞ。

パターン3

キーパーが真正面から突っ込んできたら、フェイントAを使おう。シュート態勢に入ると、キーパーは体を横に倒してすべり込んでくることがある。あとはそれをかわしてシュートするだけだ。

ベクトルとは？ ベクトルとは本来、大きさと方向性を兼ね備えた量を示す数学用語のことで、速度や力もベクトルで表せる。今回の記事では、選手の向かう方向＝移動しようとする力と考え、選手の動き＝ベクトルという解釈をしている。上記で紹介しているのは、ベクトルを利用した戦略なのだ。

STEP 2

“守備ベクトル”を体で覚えろ!!

守備時こそ敵の移動ベクトルを読み切ることが最重要。敵がどっちへ移動しようとしているかを読み、ディフェンダーを移動して、攻撃をカットしよう。敵のフェイントに対応するため、ダッシュを多用しないことも重要。

後ろからは追わない

攻め入る敵を後ろから止めるのは至難の業。敵に抜かれたら、すぐに後方の味方に操作を切り替えよう。後退しながらマークしなければならなくなったら、R1＋⊗ボタンで使えるダッシュしながらのプレスを使おう。

▲後方から追いかけて止めようとすれば、かなり深くまでボールを持ち込まれてしまうことになる。

プレス・スライディングはコースをふさいでから

敵のパスコースをふさいでおかないと、マークしても簡単にボールを回されてしまう。まず、敵のパスコース（ゴール付近ならシュートコース）上に移動して敵に接近。機を見てプレスやスライディングをかけよう。

▲スライディングは、くり出したあと、立ち上がるまでに多少の時間がかかる。乱用は禁物だ。

これも忘れちゃいけない

最終ラインを抜かれたときは？

守備時に◬ボタンを押し続けると、キーパーを前に出して、ボールを取りに行かせることができる。敵に最終ラインを抜かれてしまったときは、これでシュートコースをせばめよう。敵のシュートを体に当てて防いでくれることがある。このときディフェンダーは、キーパーが抜かれた場合を考えて、必ずゴール内側を目指してダッシュさせておくこと。最後まであきらめない守備が大事だ。

◀キーパーは最後の砦。普段はあまり前に出さないほうが安全だぞ。

キーパー	◬ボタンで前に出す
ディフェンダー	ダッシュでキーパーの後方まで下げる

STEP 3

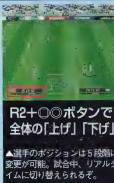
フォーメーションと作戦で、味方の動きを操れ！

操作中のキャラ以外の味方選手は、あらかじめ決められたポジションを守りながら動いている。彼らを自在に操るには、全体の押し上げや作戦変更などの操作が必要だ。その方法を、ここで紹介しよう。

まずは全体を操れるように

試合中の「攻守レベル」は、R2＋◯or◎ボタンで自由に変更することができる。これは選手のポジションを全体的に上げ下げするもので、味方ひとりひとりに細かい動きを指示できるものではない。しかし、守備・攻撃それぞれに適した位置に味方を移動させることで、攻撃や守備の操作をより効果的に機能させることができるぞ。

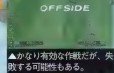
R2＋◯◎ボタンで全体の「上げ」「下げ」

▲選手のポジションは5段階に変更が可能。試合中、リアルタイムに切り替えられるぞ。

いろいろな作戦も使いこなそう

試合中、◎・◬・◯・⊗ボタンとL2ボタンを組み合わせることで、味方に細かい指示を与える作戦が実行・解除できる。作戦は4つまで使えるぞ。

これはオススメ

オフサイドトラップ

ディフェンスラインを押し上げて、オフサイドトラップを仕掛ける。ポジション変更で最終ラインをフラットにしておけば、成功しやすい。

▲かなり有効な作戦だが、失敗する可能性もある。

これはオススメ

システム変更

一時的にシステム変更することもできる。しかも、2つのパターンを登録しておける。攻撃時には3-4-3A、守備時には5-4-1Bがオススメ。

▲システム変更は、必要がなくなったらすぐに解除しよう。

その他の作戦

作戦	内容
ノーマル	本来のシステム、ポジションを生かして、バランスよく行動させる
センターアタック	サイドにいる選手を、中央に寄ってくるように指示する
右サイドアタック	右サイドに寄るように指示する。逆サイドにスペースが空くので注意
左サイドアタック	左サイドに寄らせる。一点集中で攻め入るときには有効
逆サイドアタック	逆サイドに選手を残す。サイドチェンジして攻めたいときは使える
チェンジサイド	MF、FWの左右を入れ替える。敵をかく乱させるのに有効
CBオーバーラップ	センターバックかリベロを攻撃参加させる。勝負時に使用しよう
ゾーンプレス	積極的にプレスをかけていく。中盤が厚くないとうまく機能しない
カウンターアタック	カウンターアタックに備えて、前線にFWを1枚残しておく

敵のディフェンスをくぐり抜ける

勝利のベクトル操作を伝授

サイドチェンジ

一方のサイドに切り込んでいき、敵を引きつけておいて、逆サイドにいる味方にパスorセンタリングを送る。この戦法は逆サイドにオープンスペースを作り出すためのものだが、敵の移動ベクトルがこちらに向いたときを狙わないと、効果的に機能しないぞ。

▲大きく逆サイドにパスを出す。仲間がほぼフリーでボールをキープできる。

◀敵がこちらに向かって来ている状態なら、さらに効果的だぞ。

切り返し

敵にマークされたとき、左（もしくは右）に行くと見せかけて逆方向にダッシュ。この「切り返し」は、敵のベクトルを利用して、フェイントで相手を振り切るというもの。敵がダッシュした瞬間を狙おう。ただし自分は最後に抜くとき以外はダッシュは厳禁だ。

縦ワンツー

敵が前方から向かってきたとき、後方の味方にいったんパス。味方が敵の背後に回ったら、後方の選手が浮き球のスルーでパスを返す。いわば縦のワンツー。後方の選手が敵を引きつけてから速いパスを出せば非常に効果的。

▲▶敵が接近してきた。引きつけたら、すかさず後方の味方にパスだ

▶すかさず浮き球のスルーで折り返そう。

▲最終ラインを突破して、キーパーと1対1に。落ちついてフィニッシュを決めよう。

ペルソナ2 罪

感動のフィナーレまであとわずか!! ストーリー攻略&完全データ集を一挙大公開！

発売中 RPG	▶¥6,800 ▶アトラス
	▶MC(3ブロック)、DS(AC非対応)

今回の攻略範囲が終われば、エンディングは目前！ 長いようで短かったストーリーもついに結末を迎えます。ちなみに、私はまだエンディングを見ていません。というか、本編を進めることと以上に、ペルソナの育成に没頭してます（個人的にはそっちの方が楽しかったりする）。見た目は××なペルソナが意外に使えたり、ランク8帰還で便利なアイテムがもらえたりと、ゲーマー魂をゆさぶる趣向が盛りだくさん。早くも続編に期待しちゃいますね。（小岩）

ストーリー終盤 徹底攻略&凝縮データ集をお届け!!

長きに渡ってお届けした『ペルソナ2』の攻略もいよいよ終盤！ 今号では、新たな展開を迎えるストーリー終盤「岩戸山〜カラコル」までを一気に攻略していくぞ。今回は、とくに注意が必要なダンジョンMAPを厳選して掲載。さらに、合体魔法レポートに加え、ペルソナの相性表や噂悪魔データなど、気になる情報をギュッとつめこんで紹介しているぞ。毎度おなじみ「カス高白書」も、要チェックだ！

▲合体魔法のバリエーションが広がりボス戦も楽勝！

▶いよいよジョーカーの正体が明らかになる!!

ペルソナとキャラの相性

ペルソナとそれぞれのキャラとの間には相性が設定されている。それぞれの相性は右の表にまとめているので、そちらを参照してほしい。ただし、召喚する際はペルソナ自体の能力を必ず確認すること。いかに相性がよくても、能力がよくなければ意味がないぞ。（例外もアリ）

相性がペルソナに及ぼす影響

キャラとペルソナの相性がいい場合、消費SPが少なくなる以外に特別な効果が得られる。それは、ペルソナ成長速度が早くなるということ。これ以外にも、いろいろな効果が得られるらしい……。

▲相性が悪いと消費SPが2倍になるほか、成長も遅くなる。

表の見方 表中の「タロット名」はペルソナのアルカナを表し、各キャラとの相性をA（良い）、B（普通）、C（悪い）、－（降魔不可）で表している。

タロット名	主人公	栄吉	リサ	淳	ゆきの
MAGICIAN	C	—	C	A	—
PRIESTESS	C	C	B	B	—
EMPRESS	C	C	B	B	A
EMPEROR	B	B	C	C	C
HIEROPHANT	—	B	C	C	C
LOVERS	C	C	A		B
CHARIOT	B	B	C	C	C
STRENGTH	C	A	C	—	A
HERMIT	C	C	A	A	A
FORTUNE	—	—		—	—
JUSTICE	B	B	C	C	C
HANGEDMAN	A	A	C	C	C
DEATH	—	A	C	C	C
TEMPERANCE	C	C	A	A	A
DEVIL	C	C	C	C	C
TOWER	C	C	—	—	—
STAR	—	—	A	A	A
MOON	B	B	—	A	C
SUN	A	C	B	B	B
JUDGEMENT	C	C	B	B	B
WORLD	A	A	C	C	C

全8体！ 噂悪魔の出現条件を公開!!

これまで出現場所や条件など、そのほとんどが謎に包まれていた噂悪魔の全貌がついに明らかになったぞ。なお、右表にある出現期間を過ぎると、噂を広めた状態でも噂悪魔は出現しなくなってしまうので、十分注意しよう。

▶噂悪魔を倒して手に入れたアイテムを情報提供者に渡すとお礼がもらえるぞ。

噂悪魔データ一覧

[illegible]	LV	出現場所	噂入手場所	出現期間
花子さん	5	七姉妹学園	七姉妹学園2-C	七姉妹高校クリアまで
ブキミちゃん	13	春日山高校	春日山高校3階の廊下	防空壕クリア後〜春日山高校クリアまで
リンダ	17	青葉公園	ラーメンしらいし	青葉公園〜野外音楽堂に入るまで
くちさけ	26	岩戸山	岩戸山前（街MAP）	空の科学館クリア後〜岩戸山クリアまで
ジャンピングじじい	28	蝸牛山	蝸牛山前（豪傑寺通過後）	豪傑寺通過〜カラコルクリアまで
たんすババア	31	廃工場	港南署	春日山高校クリア後〜ゲームクリアまで
呪いのタクシー	33	廃工場	ピースダイナー	スマイル平坂クリア後〜ゲームクリアまで
呪いの個人タクシー	34	廃工場	ピースダイナー	呪いのタクシー撃破後〜ゲームクリアまで
件（くだん）	64	廃工場（05）	珠閒瑠TV	カラコルクリア後〜ゲームクリアまで

合体魔法追加レポートNo.3

今回も新たに判明した16種類の合体魔法を紹介するぞ。今回の攻略範囲で登場するボスはもちろん、悪魔もかなり手強くなる。これらの合体魔法を積極的に使っていこう。

名称	条件&効果
ペインスプラッシュ	相性 水撃 発動条件 ①水撃→②地変→③水撃
	効果 敵全体に使用者の平均TEC×6のダメージ
真・火炎撃	相性 剣撃(火炎) 発動条件 ①火炎→②一文字斬り
	効果 敵単体に炎の刃でダメージを与える
真・地雷断	相性 剣撃(電撃) 発動条件 ①地変→②一文字斬り
	効果 敵単体に雷の刃でダメージを与える
天馬流星烈拳	相性 戦技 発動条件 ①疾風→②ソニックパンチ
	効果 敵単体に大ダメージを与える
クラシックメロディ	相性 神経 発動条件 ①ドルミナー→②癒しの調べ
	効果 敵全体を高確率で「睡眠」にする
原子破壊	相性 無視 発動条件 ①火炎→②水撃→③ザンマ
	効果 敵単体を高確率で「瀕死」にする（ボス無効）
オール1	相性 無視 発動条件 ①ムドオン→②ハマオン
	効果 敵味方全体のHPを1にする（ボス無効）
ローエンドブレイカー	相性 無視 発動条件 ①ザンマ→②神聖
	効果 敵全体の中で1番レベルの低いキャラを「瀕死」にする（ボス無効）

名称	条件&効果
ハイエンドクラッシュ	相性 無視 発動条件 ①ザンマ→②暗黒
	効果 敵全体の中で1番レベルの高いキャラのHPを1にする
トリプルチャージ	相性 戦技 発動条件 ①突撃→②突撃→③突撃
	効果 敵単体に大ダメージを与える
サラマンダー	相性 火炎 発動条件 ①火炎→②精霊召喚
	効果 敵全体に術者のレベルに応じてダメージを与える
タケミカズチ	相性 電撃 発動条件 ①雷の洗礼→②精霊召喚
	効果 敵全体に大ダメージを与える
パナケイアの祝福	相性 回復 発動条件 ①パトラ→②ディア→②リカーム
	効果 味方全体の「瀕死」以外のバッドステータスを回復する
狂焔乱舞・激	相性 火炎 発動条件 ①火炎→②利剣乱舞
	効果 敵全体に炎の刃で大ダメージを与える
魅惑のメロディ	相性 精神 発動条件 ①マリンカリン→②癒しの調べ
	効果 敵全体を高確率で「魅惑」にする
マハタルカジャ	相性 無視 発動条件 ①タルカジャ→②慈愛の祈り
	効果 味方全体の物理攻撃力が2倍になる

カス高白書

眠っていた過去の記憶が蘇る!

落とし穴に要注意

B2Fの北側の通路には、落とし穴がいくつも仕掛けられている。穴は画面上では確認できないので、マップをよく見ながら進もう。ただ、穴に落ちた先のB3Fには宝箱がたくさんあるので、わざと落ちるという手も。

▶1度落ちた穴は見えるようになる。

岩戸山MAP

入手アイテム

- HPインセンス×1
- 大幣×2
- マッスルドリンコ×1
- 3万円
- 宝玉×2
- 地返しの玉×2
- 解毒剤×2
- 鎮静剤×2
- バッチリG×2
- 御卵×2
- (戦闘:ディスガイズグッズ)
- オーガハンド

マップ上の⚘は落とし穴、☒はダメージゾーン(赤:HPダメージ、青:SPダメージ、紫:毒)を表している。

対ボス攻略 VSシャドウ舞耶

主に水撃系の魔法を使う。威力も高いので、メディアラマなどの回復魔法は必須。物理攻撃に弱いので、攻撃力重視のペルソナがオススメだ

◀全体攻撃のダイヤモンド…

出現悪魔データ一覧

表の見方

表は左から、悪魔の名称、レベル、HP、性格、弱点や耐性、コンタクトで獲得できるタロットとフリーカードの枚数、所持魔法や特殊攻撃、出現するダンジョンとなっている。なお、悪魔の中にはボス戦で登場するものもいるのだが、そのときはパラメータがこの表とは異なっているので注意しよう。

悪魔名	LV	HP	性格	特性	アルカナ	フリー	攻撃方法	出現場所
カバンダ	25	208	強気、陽気	水撃系無効、火炎系に弱い	35	26	マハアクア、かみつき、突撃、マカラカーン	岩戸山
ジャックランタン	26	190	強気、陽気、愚か	火炎系を吸収、水撃系に弱い	40	30	マハラギ、アギラオ、ドルミナー、マジックシール	岩戸山
タラニス	27	228	短気、愚か	物理攻撃に強く、魔法攻撃に弱い	40	30	ギガンフィスト、ガルーラ、体当たり	岩戸山
カナロア	27	230	短気、愚か	水撃系に強い、神聖/暗黒系無効	35	26	串刺し、メディア	岩戸山
クン・アヌン	28	183	短気、強気、愚か	物理攻撃にやや強く、神経/精神系に弱い	35	26	毒かみつき、デモンズブレス、特攻	岩戸山
カマソッソ	28	212	強気、陰気、賢い	飛具/投具系を反射	35	26	吸血、邪毒針	岩戸山
クエレブレ	29	267	強気、賢い	氷結/電撃/核熱系に強く、打撃/戦技系に弱い	40	30	ブリザードブレス、カレントピラー、かみつき、はばたき	岩戸山、蝸牛山
プリンシパリティ	29	224	高慢、強気、賢い	神聖系無効、暗黒系に弱い	40	30	ヒートウェイブ、マグナス、ブフーラ、マハンマ	岩戸山、蝸牛山
フン・ハウ	30	214	短気、陰気、愚か	神聖/暗黒系無効	45	32	雄叫び、淀んだ空気、電光石火、突撃	岩戸山、蝸牛山
ピコリュス	30	213	短気、強気、陽気	水撃/氷結系無効、火炎系に弱い	40	30	アクエス、不幸のフラダンス、憑依	岩戸山、蝸牛山
アグリッパ	31	216	強気、賢い	魔法攻撃に強く、物理攻撃に弱い	45	33	マハラギオン、ザンマ、ポイズマ、精霊召喚	岩戸山、蝸牛山
デメテール	31	222	弱気、陽気、賢い	神聖/暗黒系無効	30	22	マハマグナス、蜃気楼、ディアラマ、マリンカリン	岩戸山、蝸牛山
ザエボス	32	263	短気、強気、陽気	暗黒系無効、神聖系に弱い	42	31	ツインスラッシュ、マハアクエス、催眠波	蝸牛山
シュツルムゾルダート	32	245	ナチズム	神聖系無効	0	0	乱射、突撃	蝸牛山、カラコル
ワニュウドウ	33	236	強気、愚か	暗黒系を反射、神聖系に弱い	33	24	アギラオ、二段突き、マハムド	蝸牛山
牡牛カーメン・壱組	33	215	カメニズム	地変系無効、疾風系に弱い、氷結/電撃/核熱系に強い	0	0	マハマグナス、地雷断	蝸牛山
獅子カーメン・壱組	33	215	カメニズム	火炎/核熱系無効、水撃系に弱い	0	0	マハラギオン、火炎撃	蝸牛山
水瓶カーメン・壱組	33	215	カメニズム	疾風/電撃系無効、地変系に弱い	0	0	マハガルーラ、ジオンガ	蝸牛山
蠍カーメン・壱組	33	215	カメニズム	水撃/氷結系無効、火炎系に弱い	0	0	マハアクエス、ブフーラ	蝸牛山
ダイロクテンマオウ	34	301	短気、陰気、愚か	暗黒系無効、神聖系に弱い	44	33	トリプルダウン、ねらいうち、グライバ	蝸牛山
マシーネンゾルダート	34	300	ナチズム	神聖系無効	0	0	連続うち、突撃	蝸牛山、カラコル
ショゴス	35	360	高慢、愚か	剣撃以外の物理攻撃無効、剣撃/神聖系に弱い	40	30	ポイズマ、淀んだ空気、憑依	蝸牛山、カラコル
ピュートーン	35	282	強気、愚か	氷結/電撃/核熱系に強い、打撃/戦技系に弱い	45	33	ジオンガ、ポイズンブレス、雄叫び、はばたき	蝸牛山、カラコル
サテュロス	36	295	強気、陽気、愚か	地変系を吸収、疾風系に弱い	50	37	マハマグナス、錯乱の舞踊、秘孔突き	蝸牛山、カラコル
リリム	36	247	強気、陰気、賢い	暗黒系無効、神聖系に弱い	56	42	ブフーラ、ガルーラ、投げキッス、憑依	蝸牛山、カラコル
スチュパリデス	37	282	短気、賢い	剣撃/戦技/疾風系に強い、飛具/地変系に弱い	40	30	ザンマ、プリンパ、マーフイ	カラコル
クローリー	38	282	強気、陰気、賢い	魔法攻撃を反射、物理攻撃に弱い	55	41	メギド、呪いの言葉、憑依、メフィストフェレス	カラコル
ヘーニル	38	275	高慢、弱気、陽気	飛具/投具系無効	48	36	マハガルーラ、ツインスラッシュ、ジオンガ	カラコル
ラクシャーサ	39	332	短気、賢い	物理攻撃に強い、魔法攻撃に弱い	55	41	霜剣乱舞、タルカジャ、バルザカイア	カラコル
リヴァイアサン	39	366	短気、強気、愚か	水撃系を吸収、火炎系に弱い	45	33	氷結刃、フィアトレント	カラコル
ヴィレンスクラフト	40	270	ナチズム	魔法攻撃に強い、物理攻撃に弱い	0	0	マグダイン、フレイラ、グライバ	カラコル
オルトロス	40	347	短気、強気、愚か	物理攻撃にやや強い、神経/精神系に弱い	55	41	ミラージュブレス、毒かみつき、雄叫び、突撃	カラコル
バルバトス	41	314	強気、陰気、賢い	地変系を反射、疾風系に弱い	55	41	ザンマ、錯乱の舞踊、トリプルダウン	カラコル
カトブレパス	42	387	弱気、陰気、愚か	物理攻撃にやや強い、神経/精神系に弱い	58	43	ポイズンブレス、石化にらみ、かみつき	カラコル
アエーシュマ	42	317	短気、愚か	神聖/暗黒系無効	52	39	アギダイン、フレイラ、マジックシールド、マハムド	カラコル
シャルフシュッツェ	43	285	ナチズム	神聖系無効	0	0	トリプルダウン、ねらいうち	カラコル

カス高白書

[illegible]区にあるゾディアックの2Fは、噂によって構造が変化する。噂はゾディアックの1F〝クラブゾディアック〟にいる女の子から聞くことができるぞ。噂を入手した

2 蝸牛山

迂回するか正面突破か、キャラのレベルと応相談

一行はカメラマンの目撃談を追って蝸牛山へと向かうが、山道入口でナチス兵の待ち伏せにあう。ここでルート分岐が発生するが、戦力に自信があるなら正面突破を、今ひとつ不安な場合は、迂回ルートを選択すること。ただし、後者は複雑なワープゾーンによって構成されるため要注意。右のMAPでは、最短の正解ルートのみを①〜⑦で示してあるぞ。

対ボス攻略 VS聖槍騎士団（ロンギヌス）

このボスは仲間とともに戦うか1人で戦うかの選択を迫られ、選択によって戦う相手が変化する。相手が聖槍騎士団13番なら火炎、12番なら地変、11番なら水撃系の攻撃が有効。また、ロンギヌスコピーによってペルソナ攻撃を封じられたら、アイテムを惜しまず使い、防御と回復に専念すること。

▲1人で戦う相手は聖槍騎士団13番。3人の中でHPが一番低く弱点が火炎のため、達成にはベストな相手だ。

入手アイテム ●宝玉×3 ●宝玉×2 ●反魂香 ●[illegible]×3 ●[illegible]×2 ●リカームカード

3 カラコル

遂にJokerの正体が明らかに！

Jokerの意外な正体を知った一行は、彼の魂を救うためにカラコル最深部を目指す。B3FとB4Fではボス戦が発生。前者は蓮華台で戦ったナチス兵だが、前回のボス戦などでレベルアップしているため、今回は力押しでも勝てるだろう。後者は、ストーリー分岐によって聖槍騎士団かシャドウ[illegible]の戦いになる。あとはJokerとの決戦を残すのみ。回復アイテムを使って万全の態勢で戦おう。

カラコル要注意地点MAP

ここでは、迷う可能性のあるポイントのみを掲載。B2Fの動く床は矢印通りに動くので、矢印の方向をチェックして先に進もう。B3Fは、B4Fへの最短ルートのみを①、②の番号で示しているぞ。

対ボス攻略 VSシャドウゆきの&レイディスコルピオン

かなり手強いため、できればこの2人と戦わない展開を選びたいところ。戦闘に突入した場合は、天馬流星烈拳など攻撃力の高い合体魔法を使って、シャドウゆきのを優先的に仕留めること。とくに、シャドウの魔法は全体的にかなりのダメージを受けるため、メディラマなどの上位回復魔法は必須となるだろう。

入手アイテム
●空(HPダメージ) ●パッチリロ×3 ●空(SPダメージ) ●4万5千円 ●アキレウスの兜 ●ALLインセンス ●精霊剤×3
●鎮静剤×3 ●反魂香×2 ●(戦闘:サキュバス) ●ブフーラカード ●サマカジャカード ●デカジャカード ●STRカード ●エストマカード ●鎮静剤×3
●宝玉×3 ●(戦闘:ヤクシャ) ●アキレウスの鎧 ●AGIカード ●SPインセンス ●アキレウスの籠手

要チェックゴシップ1「経験値が増える!?」

これは珠閒瑠ジプシーの占い結果を利用したテクニック。占い結果で「The reason」が出ると、一定時間だけ獲得経験値が2倍になる。ただし占い結果はランダムで、一度占ってもらうと30分間はやり直しがきかない。そこで、店内に入ったらデータをセーブしておき、目的の結果が出るまでロードしてやり直そう。ちなみに占い結果は、20分程度経過した時点でセーブ＆ロードを繰り返すと、効果が消えないという噂も……

◀これが出ればあとは戦いまくるだけ。

◀ちょっとしたザコの集団を倒しただけでもこの通り。ボス戦の前

要チェックゴシップ2「懸賞当選のコツ?」

ここで、懸賞マガジンの仕組みをちょこっと公開！何よりも気になる当選確率は、主人公のLUC値によって変動する。また、どのような品物が当たるかは、完全にランダム。ちなみに、応募してから廃工場の1階を5周程歩けば、ギンコの家に品物が届くぞ。

当選率が高いモノ	めったに当たらない珍品	よく当たる粗悪品
スピリットソース	夢想剣	崖っ縁粉末
五雷霊弾	アンチ・マター	バフバフ
スーパーノヴァ	カンノンセンジュ	小柄丸
デモリッションハンド	打出の小槌	B級スターケース
獅くたてがみ	ミラクルオブジェクト	ガラガラドリンク
四次元消しゴム	ソーマ	チューインソウル
陣の背水		クリーンソルト

召喚可能ペルソナリスト

[LV31-LV57]

ついにJokerとの決着がつく今回の攻略範囲では、高レベルのペルソナが召喚可能となる。ちなみに、表内のヴォルカヌス・改など、名前のあとに改がつくペルソナとドゥルガーは、特殊な条件を満たしていないと手に入れることができない。また、アルテミス以降のレベルの高いペルソナも、上記のペルソナ同様特殊な状態で手に入れることができるというもの。現時点では詳しい条件はお教えできないが、仲間になればかなり頼もしい味方となるだろう。ちなみに、レベル47以降の通常ペルソナは次号で紹介するので、お楽しみに。

▲以前に紹介した特殊ペルソナがついに

▶オススメはアベノセイメイ。とくに、精霊召喚を使った合体魔法は利用価値大。

ペルソナ名	LV	アルカナ属性	攻撃	防御	魔攻	魔防	消費SP	特性	所持魔法	帰還アイテム
デメテール	31	WORLD	102	104	80	80	16/16/22/22/22	神聖・暗黒無効	九十九針、ディアラマ、マハマグナス、蜃気楼、マリンカリン	力鏡のカード
アグリッパ	31	MAGICIAN	106	110	86	89	22/33/22/16/33	魔法に強い／物理に弱い	アギラオ、ポイズマ、ザンマ、マハラギオン、精霊召喚、ムドオン	マハラギオンカード
マイア・改	31	MOON	114	104	92	95	−/−/−/27/34	神聖・暗黒・神経・精神無効	ハマ、催眠波、ひっかき、マハアクエス、メディラマ、マルチディメンション	VITカード
エロス・改	32	LOVERS	118	114	67	64	−/−/27/−/−	神聖無効／回復しやすい	マグナス、ディアラマ、マリンカリン、蜃気楼、ねらいうち、マハマグナス	ディアラマカード
ラダマンティス・改	32	DEATH	122	138	77	83	−/27/−/−/−	暗黒無効	アクエス、氷結刃、マハアクエス、テトラジャ、ザンマ、マハムド	TECカード
ビャッコ	33	HERMIT	128	112	68	63	18/18/18/18/18	水撃・氷結無効／火炎に弱い	アクエス、かみつき、ブリザードブレス、スクカジャ、マハアクエス、カレントピラー	陣の背水×2
ヴォルカヌス・改	33	SUN	130	125	78	80	27/−/−/−/−	火炎無効／核熱に強い／水撃に弱い	アギラオ、メパトラ、マハラギオン、狂焔乱舞、タルカジャ、アギダイン	マハラギオンカード
シフ	34	PRIESTESS	126	120	87	88	24/24/18/18/36	疾風無効／電撃反射／地変に弱い	ジオ、テトラジャ、ディアラマ、雷の洗礼、コトルディ、催眠波	テトラジャカード
セイオウボ	36	EMPRESS	126	134	98	102	25/25/18/18/18	魔法に強い／物理に弱い	ザンマ、夢見針、タルカジャ、ホーリーライト、慈愛の祈り、フレイラ	仙桃
ロキ	36	TOWER	126	120	86	84	25/25/25/25/25	剣撃・戦技反射	ジオンガ、ブフーラ、催眠波、マリンカリン、邪毒針、ブフダイン	ALLカード
スチュパリデス	37	TEMPERANCE	134	132	105	109	26/26/19/19/19	剣撃・戦技・疾風に強い／飛具・地変に弱い	ザンマ、プリンパ、マフーイ、雄叫び、グライバ	グライバカード
バール	37	EMPEROR	122	130	123	131	18/18/25/25/25	水撃吸収／火炎に弱い	カレントピラー、ブリザードブレス、リカーム、フィアトレント、メディラマ、光子砲	リカームカード
ヤマ	38	HIEROPHANT	144	144	104	108	40/20/27/27/27	地変に強い／神聖・暗黒無効	刹剣乱舞、コトルディ、マハンマ、マハムド、ポズムディ、闇の審判	マハアクエスカード
セイテンタイセイ	38	CHARIOT	148	122	100	98	19/19/26/26/26	火炎・核熱無効／水撃に弱い	マハラギオン、コトルディ、一文字斬り、二段突き、メギド	霊岩の具足
ヘーニル	38	STAR	132	136	84	82	40/40/20/20/20	飛具・投具無効	ガルーラ、デカジャ、ツインスラッシュ、ジオンガ、一文字斬り、ガルダイン	ラクカジャカード
ヘイムダル	39	SUN	148	142	91	91	18/25/18/18/18	疾風無効／電撃反射／地変に弱い	ブフーラ、マハガルーラ、癒しの調べ、スクカジャ、ブリザードブレス	ブルトガング
スルト	39	DEVIL	156	144	67	61	27/27/27/27/27	火炎反射／水撃に弱い	火炎撃、地獄の業火、マハラギオン、パトラ、狂焔乱舞、マハムド	タルカジャカード
ゲンブ	40	HERMIT	140	168	88	92	20/20/20/20/20	地変無効／疾風に弱い／氷結・電撃・核熱に強い	マグナス、マハマグナス、ラクカジャ、マグダイン、突撃、大地の怒り	ヒランヤ
アベノセイメイ	41	MAGICIAN	144	140	112	114	27/40/27/20/40	魔法反射／物理に弱い	精霊召喚、夢見針、ハマオン、マジックシール、テトラカーン、グラダイン	アギダインカード
バルバトス	41	HANGEDMAN	142	138	108	109	21/21/28/28/28	地変反射／疾風に弱い	ザンマ、マグダイン、トリプルダウン、錯乱の舞踊、ねらいうち	プリンパカード
ヴィヴィアン	42	LOVERS	146	142	109	109	28/28/21/42/21	水撃無効／火炎に弱い	魅惑のダンス、ポズムディ、催眠波、フィアトレント、リカームドラ、マハアクダイン	アロンダイト
アエーシェマ	42	TOWER	144	150	109	111	27/27/40/40/40	神聖・暗黒無効	マハアクエス、バルザック、アクアダイン、マジックシール、蜃気楼、マハアクダイン	バルザックカード
ヘルメス	42	FORTUNE	148	146	103	102	−/−/−/−/−	疾風反射／暗黒無効／電撃に弱い	ガルーラ、スクカジャ、疾風斬、イルゾーン、マハガルーラ、リカーム	タラリア
タクシャカ	43	STRENGTH	154	162	102	104	28/21/28/42/21	精神・神経無効／電撃に弱い	アギラオ、毒かみつき、砂煙、ファイアストーム、グラダイン、光子砲	バトルナーガ
パールヴァティ	43	PRIESTESS	154	148	120	122	28/28/21/21/42	神聖無効／暗黒に弱い	ディアラマ、マハンマ、コトルディ、リカーム、サマカジャ、ブフダイン	ヒットポイントソース
メルキセデク	43	JUDGEMENT	154	156	102	102	27/27/20/20/20	神聖反射／暗黒に弱い	ガルーラ、二段突き、ガルダイン、メディア、マハンマ、マハガルダイン	メパトラカード
スサノオ	43	CHARIOT	166	158	86	83	43/43/43/43/43	物理に強い／魔法に弱い	アギラオ、パトラ、デスバウンド、ジオンガ、タルカジャ	天上の兜
アンクウ	44	DEATH	158	156	109	109	43/21/29/29/29	神聖・暗黒無効	マハムド、剛切断、旋風陣、雷震乱舞、ムドオン	TECカード
グンダリミョウオウ	44	JUSTICE	174	164	111	114	22/22/30/30/30	火炎・核熱無効／水撃に弱い	地獄の業火、ドルミナー、狂焔乱舞、高天烈風弾、メギドラ	メギドラカード
ドゥルガー	44	EMPRESS	174	168	103	105	−/−/−/−/31	火炎吸収／核熱・神聖無効／水撃・氷結に弱い	ジオダイン、高天烈風弾、狂焔乱舞、マハムド、グライバ、天将雷炎陣	生首のネックレス
フラカン	45	EMPEROR	170	166	118	121	22/22/30/30/30	疾風吸収／地変に弱い	疾風斬、プリンパ、デカジャ、雷の洗礼、ヒートウェイブ、リカームドラ	犠牲のカード
フナブ・ク	46	WORLD	164	170	106	106	22/22/30/30/30	地変無効／疾風に弱い／氷結・電撃・核熱に強い	マグダイン、バルザカイア、マハマグダイン、大地の怒り、ディアラハン、リカームドラ	エネルギーフィールド
サキュバス	47	MOON	162	162	127	129	22/22/45/22/30	魔法に強い／物理に弱い	ドルミナー、マリンカリン、ジオダイン、催眠波、ダイヤモンドダスト	マリンカリンカード
アルテミス	51	MOON	186	182	150	157	−/−/−/52/−	魔法に強い／物理に弱い	ブフーラ、ダイヤモンドダスト、デュプラハン、グラダイン、リカームドラ、クレセントミラー	犠牲のカード
アポロ	53	SUN	202	192	134	136	54/−/−/−/−	火炎・神聖無効／水撃・氷結・暗黒に弱い	アギダイン、ギガンフィスト、デカジャ、フレイラ、マハラギダイン、ノヴァサイザー	ゴールデンピュレット
ヴィーナス	57	LOVERS	204	198	139	138	−/−/54/−/−	地変・神聖無効／疾風・氷結・暗黒に弱い	アクアダイン、メディラマ、マハマグダイン、マハアクダイン、魅惑のダンス、フォーミーラバー	祝福のカード
ハーデス	57	DEATH	202	206	153	158	−/55/−/−/−	水撃・神聖無効／火炎・核熱・暗黒に弱い	マハアクエス、マハムド、マリンカリン、ザンダイン、マハアクダイン、血のハネムーン	激流のカード

——謎のペルソナ——
Fool(愚者)とは?

前作でも登場した謎のペルソナ「FOOL」が「2」でも登場するぞ！ 残念ながら、詳しい入手条件はお教えできない。これらのペルソナは能力的に抜きんでているというモノではないが、ディープな『真・女神転生』ファンなら1度は見ておきたいところ。入手条件はランダム要素が強いため、プレイヤーの運も必要となるようだ。

◀どうやら、有名な悪魔をモチーフにして作られているらしいが、詳しいことはナイショ。

カス高白書

「2」の発売から約2カ月、すでにクリアした人も多いのでは？ 進み具合によって入れる場所が限定されているが、

ディノ クライシス

攻略最後となる今回は、新コスチュームや隠しモードなど、クリア後のお楽しみ要素を大公開するぞ！

発売中 パニックホラー ▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC（1ブロック）、DS（AC非対応）

「Wipe Out（ワイプアウト）」モードの醍醐味は、いかに短時間で全ミッションをクリアできるか、というタイムアタックにある。今回紹介している攻略は、安全にクリアするためのものだが、プレイに慣れてクリアが簡単にできるようになったら、ぜひタイムアタックに挑戦してみてほしい。基本的にどのミッションも3分を切ることは可能なはずなので、このページの右下隅にある写真のタイムを目安に、キミも時間短縮を目指してみよう！（お気の毒のゴー）

3つ目のコスチュームと2つの隠し要素を大公開!

隠しコスチュームその3

出現条件➡本編を2回クリアする

今、流行りのヒョウ柄コスチュームで恐竜たちを過激に悩殺せよ!!

▲ノーコンティニュークリアでのおまけ画面。「無限グレネード弾」入手後なら楽勝だ！

今回紹介しているものを含めて、「ディノ〜」に登場する隠し要素のほとんどは、本編をクリアしていくことで出現させることができる。まずは、Vol.115で紹介した攻略チャートなどを参考に、本編を3回クリアして（エンディングのパターンはどれでもOK）、「隠しコスチューム」と「無限グレネード弾」を入手しよう。とりあえず「無限グレネード弾」を入手しておけば、その他の隠し要素も出現させやすくなるぞ。

ヒョウ柄のコスチュームを身にまとい、さらにセクシーになったレジーナ。しかも！ 石器で恐竜狩りだ（右コラムを参照）。本編を2回クリアしたデータを使用すれば、選択可能になるぞ。原始人になりきって恐竜とレッツ、コミニュケーションだ!!（←無理です）

武器のグラフィックも変化する!

ハンドガン?

◀骨…。性能や使用する弾丸は、ハンドガンと同じ。ちなみに改造パーツの「サイト」は〝カエル〟。骨の上にカエルが乗っかります。

ショットガン?

◀こちらは大きな骨。やはり、性能や使用する弾はショットガンと同じ。改造パーツの「ストック」は〝ヘビ〟になってます。

グレネードガン?

◀シーラカンスのような金色の巨大魚。改造パーツの「パーツ」を付けると、色がグレーに変わります。これも性能自体はそのまま。

「ANCIENT TYPE」のコスチュームを選択したときのみ、レジーナの装備する武器、及び、武器の改造パーツのグラフィックが左のように変化するぞ。ちなみに、見た目が変化するだけで、それぞれの性能はそのままなので安心してほしい。

◀各種の強力な弾薬は、口から発射される。

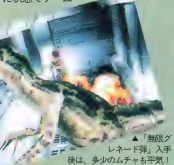
無限グレネード弾

出現条件➡本編を3回クリアする

弾切れなしの最強装備が存在!

本編を3回クリアしたデータを使用して4回目以降をプレイすると、最強の武器「無限グレネード弾」を所持した状態でゲームがスタートするぞ。また、2回目のプレイ（本編を1回クリア）はショットガンを、3回目（本編を2回クリア）はグレネードガンを、それぞれ持った状態で始まる。「ディノ〜」は、クリアするほどラクに（？）なっていくのだ。

▲「無限グレネード弾」入手後は、多少のムチャも平気！

◀リロード時間は長いまま。T-レックス戦では注意すること。

「OPERATION Wipe Out」モード

出現条件➡本編を5時間以内にクリアする

全3ステージのタイムアタック!

「Wipe Out（ワイプアウト）」モードは、3つのステージからなるタイムアタックモードだ。各ステージごとに設定された制限時間内に、マップ内の恐竜をすべて倒したあと、スタート地点に戻り脱出するのだ。クリア後にはステージクリアまでに要したタイムが表示されるぞ。なおアイテムは、最初に所持しているもののみ使用可能で、マップ内での入手のチャンスはない。アイテムの使いどころも考えて、慎重に戦っていく必要があるのだ。ちなみにこのモードは、「無限グレネード弾」を使用しての本編クリアでも出現するぞ。

▼タイトル画面でスタートボタンを押したあと、モードを選択。

▲限られた弾薬で時間内に施設内の恐竜を殲滅（せんめつ）せよ。

▼これが本誌のベストタイムだ。ぜひ、挑戦してみよう！

MISSION COMPLETE
MISSION1 02'53
MISSION2 02'07
MISSION3 02'17
TOTAL 07'17

▼ ディノ クライシス

「OPERATION WipeOut」モード

制限時間内にすべての恐竜を倒せ!

弾薬及びアイテムは最初に所持しているもののみなので、「ここに出現する恐竜には、この弾を使用して……」というように、ある程度計画的に行動していかなくてはならないぞ。下にある各ステージのマップを参考に、よく考えて進んでいこう。

MISSION 01

制限時間／05:00
ターゲット数／10体

研究施設内の電磁シャッターを利用せよ

まず、【資材搬入用廊下】に移動し、ラプトルを「40S&W弾」で倒す(❶)。その後【B1ホール】へ向かい、1体のラプトルを「猛毒弾」で倒し、もう1体を「麻酔弾・中」を使用してから「40S&W弾」で倒す。【B1メイン廊下】では、2体のラプトルを電磁シャッター越しに「9mm弾」で攻撃(❷)。次に【コンピュータ室】から【研究エリア連絡廊下】に移動し、電磁シャッター越しにラプトル2体を「SG弾」で攻撃(❸)。【ガス実験室】のラプトルは「グレネード弾」で倒す。最後に、【資料室】のラプトル2体は「麻酔弾・中」を使用後、残りの全弾薬で倒す。

❶資材搬入用廊下

◀常に敵の背後に回り込み、「40S&W弾」で攻撃していく。【B1ホール】の方向に追い込んでいくのだ。

▶【資材搬入用廊下】の奥のほうでラプトルを倒した場合は、【B1ホール】のラプトル2体のうち1体が、扉を開けて【資材搬入用廊下】に出現する。注意。

❷B1メイン廊下

◀電磁シャッター越しに攻撃。ここでは「SG弾」を使って2体同時に攻撃してもいい。

❸研究エリア連絡廊下

◀【コンピュータ室】を経由して進めば、電磁シャッターを利用して攻撃できる。

MISSION 02

制限時間／04:00
ターゲット数／6体

敵の数は少ないが油断はするな!

MISSION 02 MAP
研究員休憩室
スタビライザー設計室
ⓐ 実験室前通路
パーツ庫
通過許可室
実験エリア連絡通路
連絡通路
START

最初に「麻酔弾・弱(×3)」3セットと「止血剤(×2)」1セットをすべて調合していって、「麻酔弾・中(×3)」を作っておく。攻略ルートは、まず【実験エリア連絡通路】のラプトルを電磁シャッター越しに「9mm弾」で倒す。次に【連絡通路】に行き、「麻酔弾・中」を使用後、「9mm弾」と「スラッグ弾」でラプトルを倒す(❶)。その後、【実験室前通路】に移動し、2体のラプトルを「ヒート弾」で倒す(❷)。次に【スタビライザー設計室】で、ラプトルを「麻酔弾・中」で眠らせてから「スラッグ弾」か「SG弾」で倒す。このあとに【研究員休憩室】へ向かうと通路にラプトルが出てくるので、余った弾薬で倒そう(❸)。

▲「麻酔弾・弱」では使いものにならない。調合で即効性のある「麻酔弾・中」を作ろう。

❶連絡通路

◀「麻酔弾・中」を使用し、背後から攻撃。起き上がったらショットガンでダウンさせて、再び背後に回り込んで攻撃する。

❷実験室前通路

◀【スタビライザー設計室】の前でラプトル2体をまとめてしまう。2体に当たるように狙いを定め、「ヒート弾」を発射。

❸実験室前通路

◀扉を開けて、ラプトルが出てくる。タイムアタックである以上は、この「向こうから来てくれる状況」を利用すべきだぞ。

MISSION 03

制限時間／03:00
ターゲット数／7体

テリジノは麻薬弾で眠らせてから倒せ!

◀相手が見えない位置は危険だ。確実に相手が見える位置まで移動しよう。

まずはスタート地点にいるテリジノ2体をさけつつ、奥にある電磁シャッターの向こう側まで移動、電磁シャッター越しに「40S&W弾」で攻撃する(❶)。【休憩所】のエレベータの前に行くと【搬出室連絡通路】のテリジノ2体のうち、1体が【休憩所】に入ってくる。「麻酔弾・中」で眠らせて「スラッグ弾」で倒そう(❷)。【搬出室連絡通路】のテリジノは、「麻酔弾・中」で眠らせてから「スラッグ弾」で倒す。【一般兵器庫】のテリジノ2体は1体を「ヒート弾」で倒し、もう1体を「麻酔弾・中」で眠らせてから倒す。最後は【運搬通路】にいるテリジノを「猛毒弾」で倒そう。

❶中央階段前通路

◀スタート直後にダッシュで電磁シャッターまで移動し、開閉スイッチを押して奥へ。そして、電磁シャッターを閉めてからテリジノを攻撃。移動中にテリジノの攻撃を受けてしまった場合は、最初からやり直そう。

❷休憩所

▶普通に進むと【搬出室連絡通路】でテリジノ2体と戦うことになる。しかし、【休憩所】のエレベータの前にいくと、2体のうち1体をこの部屋におびき寄せることができるのだ。1対1のほうが有利に戦えるはずだ。

◀「麻酔弾・中」で眠らせたあと素早く武器をチェンジ。眠らせた状態ならハンドガンでも安全に倒せるぞ。

「Wipe Out」モード攻略マップ内の記号の見方

★…恐竜の位置
ⓐ…配管点検通路
…行き来できる扉
……電磁シャッター
⇦…スタート位置
…行き来できない扉

ディノ クライシス

みんなのGOLF2

『みんゴル2』の気になるポイントをスタッフに直撃！ 各種の隠しコマンドも公開するぞ!!

発売中 SPG	▶¥5,800 ▶SCEI ▶MC(2ブロック)、PS(2ブロック)、MT、4P対戦可

誰でも楽しめる敷居の低さを持ちながら、ゴルフが持つ魅力や戦略性を存分に味わえる「みんゴル2」。それは、この作品が親しみやすさと本格派ゴルフゲームとしての内容を併せ持っているからだ。今回は風や弾道の構造、サンプル版だけにあった仕様(バグ？)など突っ込んだ質問もしたのですが、快く(!?)答えてくださいました。村守さんのゴルフゲームには2D物(パソコン版)からハマっていた私だけに、想像どおりのこだわりぶりに思わずニヤリ…(笑)。(ウォルフ)

スタッフがこっそり教えてくれた『みんゴル2』の秘密を大公開!

基本システムは『みんゴル』と変わらないものの、さまざまな部分でパワーアップを果たしている『みんゴル2』。ギアの存在やグリーンの表現など、新システムを採用した部分も決して少なくない。そこで『みんゴル2』スタッフのお三方に新システム導入のきっかけや、その効果などを聞いてみることにした。これを読めばゲームへの理解が深まるだけでなく、スコアもグンとアップするはずだ！（文中敬称略）

ギア ギアという概念を導入した理由は？

前作ではストレート系の球筋を持ったキャラに人気が集中したんです。でも、みんなが球筋重視でキャラを選ぶのはなんとかならないかと思って。そこで、キャラを見た目で選んでから、今の自分に一番合った能力のキャラを作り出せるようにギアを用意しました。前作でキャラ選択というところに集中していたものをギアに分割して、いろんなタイプのキャラが作り出せるようにしたんです。でも、だからといって「これとこれを組み合わせたら正解」というものはないんですよね。キャラの球筋がまっすぐになるストレートボールは、ストレート系がとことん好きな人がどのキャラでもプレイできるように用意したものです。ちょっと飛距離は落ちますけど。ちなみに、ギアはベット等とは違う意味でのハンデにもなります。ストレート系のキャラにストレートボールを装備させるとパワーだけが落ちますから。パットが蛇行するコミカルボールもハンデには最適ですね。(村守)

▲ピンホール、ビッグエアーの両ホールはツアープロ大会の春と夏の賞品。

▲レイラやベイダーなどにビギナーズクラブをつけるのがオススメ。

▶コミカルボール。ツアーモードのトッププロ大会、冬の賞品だ。

風 上層ほど強い5層構造

風は図のような5層構造です。下は弱くて上ほど強くなっています。全部を同じにするとアプローチにも風が影響してしまうため、風をほとんど読まなくていい層を作ったんです。(村守)

「風を読むため」というより「より風っぽい雰囲気を出すための5層構造」だと考えてください。(玉置)

◀等高線のように平行ではなく、地面に沿う形で層になっている。

対戦 対戦プレイの怖さとは？

普段なら問題なく入るパットも対戦で一度リズムが崩れると入らなくなる。だから「より近くに寄せないと怖い」と思うわけなんです。

最初に風速が表示されないのは……、オナーって不利ですからね。(村守)

実際にゴルフをするとき、自分がオナーでいい思いをしたことないのが反映されてます(笑)。(小林)

▲オナーはちょっぴり不利だ。

▶こんな距離が入らなくなる。

『みんゴル2』知って得する情報!

レアな小動物がいる場所

春に出現するモンシロチョウや秋に出現するアカトンボは有名。しかし、そのほかにも珍しい小動物が存在しているのだ。出現条件とともに紹介しよう。

アゲハチョウ：夏にキャラの周りではないところを飛んでいる。春に飛んでいるのはモンシロチョウ。
シオカラトンボ：春か夏のショートホールにまれに出現する。夏、池のあるホールでは産卵シーンも。
オニヤンマ：アカトンボやシオカラトンボより一回り大きくて、一直線に飛んで行く。出現率は低め。
セミの群れ：夏、木に止まっているのはただのセミ。秋、12分に1回上空を飛んでいくのがセミの群れ。
鳴くカエル：カエルは基本的に池のあるホールに出現する。夏の雨の日だけは「ゲロッ」と鳴く。
渡り鳥：木の中にボールを打ち込むと鳥が飛んで行く。冬、3分に1回上空を飛んでいくのが渡り鳥。

キャラカラーの変更

キャラ選択時にセレクトボタンを押すと、キャラの右下にあるTシャツの色が変わっていく（最初は3Pカラーまでしか使えないが、4Pカラーまである）。ポケステの「みんなのドラコン」で1000ヤード以上出すと、この情報が表示される。

◀押すたびに1P→2P→3P→1Pと変わっていく。

キャラを左利きに!

キャラ選択時に◎ボタンと◎ボタンを同時に押して決定すると、そのキャラを左利きにすることができる（キャラの能力が変化するわけではない）。この情報はホームページの「みんゴル2道場」プロフィールでも公開されている。

◀左利きにするとプレイ感覚まで変わった気がする。

ギャラリーが出現!

ストロークやマッチモードでは本来、ギャラリーが出てこない。しかし、「コースに出る」のところで◎ボタンを押しながら決定すると出てくるようになるのだ。ポケステの「みんなのニアピン」をすべてクリアすると、この情報が表示される。

◀ギャラリーが見ている中でマッチプレイを楽しめる。

電撃オープンしめ切り迫る!

電撃PS＆PS-Dでは「みんゴル2」の誌上大会を開催中です。ルールは何でもあり（キャラ＆ギアとも無制限で「セーブ→失敗したらロード」も可）。コース1のスコアで勝敗を決めますが1位が同スコアで並んだときはコース2のスコアで勝敗を決定します（この時点で2位以下は敗退）。コース2も同じ場合はコース3、4…と順番にチェックし、最終的にミニゴルフのスコアで決定します。同時にドラコンも開催します。こちらはステータス画面のロングドライブで競います(記録に残らないモードで好成績↗

スーパーバックスピンの穴

スーパーバックスピン

普通のショット、バックスピン、スーパーバックスピンという順番で横のブレを大きく設定しています。ですから、普通に打った球が一番ブレないんです。(村守)

球が高く上がるので、普段よりも風の影響を受けやすくなっています。そういった意味でも狙い通りにいかないかもしれません。(玉置)

これは上級者向けの隠し要素ですね。必殺技っぽいテクニックも使えるようにしようということで制作の後半になって入れました。(小林)

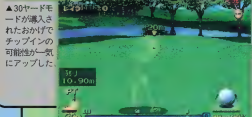
◀どんなキャラでもバックスピンが使えるこの技にも欠点が！

30ヤードモードが入った訳

アプローチ

前作はアプローチモードが60ヤードだけでしたから、逆に15ヤードくらいがものすごく難しかった。パンパンパンって素早くボタンを押す必要があったので。実際のゴルフのように、近いほど入りやすくないとおかしいので増やしました。パッティングモードも同じです。操作が複雑にならないよう、10、20、30メートルの中から2種類を選べるようにしたのですが……。(村守)

▲30ヤードモードが導入されたおかげでチップインの可能性が一気にアップした。

◀10メートル強の順目のパットで、10メートルモードを使えないのは少し残念。

グリーンを芝目だけで表現した理由

グリーン

前作のグリーンって実は挙動がかなり大ざっぱなんです。球の転がり具合とかその辺から自分では気にいってなくて。ちゃんと傾斜を読んだうえで長いパットを入れる「スーパーパット」がなかった点も反省していたんです。今回、芝目が真横だとかなり読む必要がありますよね。8メートルのそんなパットが入ったときの感動や、最初は読めなかったのに正しく読めるように成長していく感じを大事にしたかったんです。また、近いほど入る確率がちゃんと高くなるようにしたかったこともあります。前作では「強めに打てば結果オーライ」というパターンが少なからずあったので……。前作のメッシュを芝目に代えるのは大胆すぎるとも思ったんですけど、やっぱり「パットもおもしろいんだ」っていうのを感じてもらいたくて。あと、前作では左右の傾きはわかるんですが、上りと下りがよくわからなかったんです。苦し紛れに縦の棒を入れたりとかしたんですけど、あれがきれいなグリーンを汚してしまうんですね。今回は高低差がありませんが、前作以上に芝目によって転がる距離が変わりますので、ちゃんと読まないと入らないようになっています。(村守)

僕はパットで悩まなくても済むよう、直線ラインが残るようなアプローチをしますね。(小林)

それも芝目のメリットなんです。最初から芝目がわかっていますから、ティーショットから戦略的にパットのことを考えて打てるんです。(村守)

▶うまく読めるようになるとギリギリの力で打つ「すごく膨らむ、魅せるパット」が可能に！

▶グリーン上には見えないゴミがある。距離が遠いほど誤差が出るため、入る確率も下がる。

みんなのGOLF2

4Pカラーを使うには？

VSモードで全員（クミからベイダーまで）を倒すと、能力の高い裏キャラが対戦相手として選べるようになる。そのときの裏キャラが身につけているのが4Pカラー。勝つと、そのキャラの4Pカラーをプレイヤーが使えるようになる。

◀凝ったデザインの4Pカラーをぜひ手に入れよう！

隠しキャラ、マヤ

クミの4Pカラーを選択した状態で△ボタンと◎ボタンを同時に押して決定すると、隠しキャラのマヤでプレイできるようになる。この情報は、VSモードでベイダーに勝った後のホームページ「VS博士に訊け！」でも公開されている。

◀非力だがクセのないキャラ。能力的にはクミと同じ。

スーパーバックスピンショット

パワーゲージが動きだしたら✚キーの上を押しながらパワーを決定し、✚キーの下を押しながらインパクトを決定する。ジャストインパクトに成功すると「ピキン！」という音がして、いつもよりも高くて、強烈なバックスピンのかかる球が打てるのだ。

▼下→上と操作するとスーパートップスピン。

▲青白い炎が目印。ウッドなどではあまり効果が期待できない。

これがチタンコントローラだ！

コマーシャルであまりにも有名になった「みんゴル」専用（!?）チタンコントローラ。CMに登場しない5番アイアンや黄金に輝くパターのチタンコントローラまで実際には作られていたのだ。発売の予定は…、残念ながらまったくない（笑）。

◀専用のクラブヘッドカバー（手前の青い物）もある。

を出しても無効)。【応募方法】官製ハガキにコース1～7＆ミニゴルフのベストスコアとロングドライブ記録（出したホールも明記)、住所、氏名、年齢を書いて編集部「電撃オープン」係まで送ってください。上位入賞者には後日、メモリーカードを送ってもらいます（8月30日消印有効)。

ECHO NIGHT #2 眠りの支配者

"静かな恐怖"と悲壮感漂う世界観が人気のAVG
『エコーナイト＃２』を中盤まで一気に集中攻略!!

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶フロム・ソフトウェア ▶MC(2ブロック)、DS(AC非対応)

古来より暑い夏を涼しく過ごすための試みはいくつかありましたが、ＤＰＳ読者なら絶対ゲームで涼むべし！　というわけで、この『エコーナイト＃２』がオススメなのです。亡霊の笑い声が聞こえた瞬間、背筋がゾクゾク〜っ！　こここ、こ、怖いっ!!　瞬時に涼しくなれます。でも編集部はエアコン効き過ぎでシベリアなので、これ以上涼しくなるのはオレ的にツライんですが、担当編集のお兄さんはそんな泣き言許さないんダ！　（青毛野郎）

ゲーム中盤までの完全チャート&攻略法を紹介!!

ゲームスタート

①踏み台を移動し、Ｅ－１の本棚の上にある閲覧名簿を見る
②床に落ちている本を調べる

③机の上の「オイル式ライター」を入手

④配電盤前のブライアンに話しかけ、ロウソクをもらう

⑤窓のそばにあるロウソクにライターで火をつける
⑥少年の魂に話しかけ、過去へ

⑦チェストの中の「魚のエサ」入手
⑧少年に「魚のエサ」を渡して、再び「エサ」をチェストに戻す。「チェストのカギ」を入手

⑨少年の魂に「チェストのカギ」を渡すと、少年が昇天（●）
⑩チェストの中から「配電盤のカギ」入手

⑪「配電盤のカギ」を使い、配電盤を修復する
⑫少女の亡霊出現。配電盤横の電気をつける（POINT A）
⑬エントランスホールを通って１階へ降りる

⑭机の上の「古びた新聞」を取ると過去へ

⑮螺旋階段の裏にある「ぬいぐるみ」を入手
⑯展望室にいる子どもに「ぬいぐるみ」を渡す
⑰客室へ行くとイベント発生。現在へ戻る

⑱「古びた新聞」とともに、「厨房のカギ」を入手

⑲食堂で「厨房のカギ」を使い厨房へ
⑳厨房を通って双璧の部屋へ行き、タンスの引出しを調べてナンバーロックのヒントを見る（POINT B）

㉑中央ラウンジのドアのロックを解除
㉒女の子から「狼のメダル」入手
㉓配電盤から「配電盤のカギ」を入手

㉔「狼のメダル」を装備して食堂のテーブルの下にいる子どもに話しかけると昇天（●）。「羊の金貨」入手
㉕双璧の部屋で「配電盤のカギ」を使い、配電盤を修復

㉖ピアノにおいてある楽譜に音符を記入。マイクの魂が現われ、ノーマの魂とともに昇天（●）（POINT C）

㉗カウンター奥の棚から「コショウ挽き」を入手

㉘コックに「コショウ挽き」を渡すとコックは昇天（●）

㉙少女と犬の亡霊が襲ってくる。中庭にある墓を調べ過去へ

㉚ワイン倉庫で犬からスパナを入手。中庭へ
㉛イベント後、「オパールの首飾り」入手。現在へ（POINT D）

㉜亡霊に「オパールの首飾り」を渡し、落ちている「馬頭のフック」を入手（POINT E）

㉝フックの前で「馬頭のフック」を使い、隠し部屋へ
㉞「女の子の日記」入手

㉟物音が聞こえるイベント
㊱更衣室を通って中庭へ

㊲ジョージとともに北の波止場へ
㊳ランプを調べるとジョージがいなくなる

POINT A 亡霊から身を守るには？

亡霊の撃退法は、部屋などの明かりをつけること。そうすれば亡霊が姿を消すのだ。まず部屋などに入ったら、明かりをつけることを優先させよう。部屋などに入ってすぐに目の前に亡霊がいたり、笑い声が聞こえたら、すぐに外に出ること。部屋に戻った際、一時的だが亡霊がいなくなる。

▲▶最初、屋敷の電源は、ほぼストップしている。のちに電源を回復できるので、あらかじめ部屋の電気はＯＮにしておこう。

POINT B 謎のメッセージを解読せよ!!

双璧の部屋の、タンスの中にある謎のメモは中央館廊下にある扉のロックナンバーを表している。その答えは586。これを入力して扉を開けるのだ。

◀◀グッドエンドを目指すならチャートの㉓までにロックの解除を。

POINT C ピアノが奏でる愛の調べ

音楽室にいるノーマの魂を昇天させるには、彼女の持つ楽譜を完成させなければならない。正解は、楽譜の左から、高いミ、高いラ、高いミ、最後はシだ。ちなみに、楽譜の曲はバーラウンジのジュークボックスで聞くことが可能。これで、ノーマの魂とともにマイクの魂も解放できる。

▲楽譜を取って調べれば曲名がわかるぞ。

POINT D ワイン倉脱出法!!

過去世界で、中庭・西のワイン倉地下倉庫へ降りると倉庫に閉じ込められてしまう。脱出するには、倉庫にいる犬から「スパナ」を取らなければならない。犬は話しかけた方向と逆に逃げるので、右の写真の要領で犬を誘導し、２つのスイッチを操作して逃げ道をふさごう。あとは倉庫にあるゴンドラのレバーのボルトを「スパナ」で締め、レバーを操作すればいい。

◀壁側から犬に話しかけ、橋の上に誘導。

▶写真の状態でスイッチを操作。

◀再度、犬に話しかけ、中央に誘導。

▶両方の橋が上がり犬は逃げられない。

POINT E 亡霊を昇天させると？

女の子の亡霊に「オパールの首飾り」を渡すと昇天し、西館に亡霊が出現しなくなる。ここまでチャートどおりに進めていれば西館で電気は必要なくなるので、東館での探索に備えて「配電盤のカギ」は抜いておこう。

◀調べ忘れたところはないか、再確認しよう。

CHECK 2人の魂を見落とすな！

・チャートの見方・チャート内の●は、アストラルピース入手を表す。チャート内のPOINTは、各コラムに対応。

㊴ガレージの貼り紙を見る
㊵船着き場に行き、ブライアンの死体が流れてくるのを見る
㊶死体を調べるとジョージが襲ってくる

北の波止場～庭園

㊷庭園のスプリンクラーを作動させ、ジョージが落とした「クランク」を入手 POINT F
㊸「クランク」で波止場のガレージを開け、船で東の波止場へ

研究所 仮眠室

㊹タンスから「釣り竿」を入手
㊺ベッドの上の「ジョンの白衣」入手

東の波止場

㊻釣り人に「釣り竿」を渡す

釣り小屋

㊼「手持ちランプ」を入手すると亡霊が登場。ランプを装備すると消える

研究所

㊽廊下で、「ジョンの白衣」を着て、真ん中のロッカーから「ケンの白衣」を入手
㊾「ケンの白衣」を着て、映写室のイスから「マイケルの白衣」を入手。それとともに「壊れたペン」を手に入れる
㊿研究室にある机の引き出しから「ルーペ」を入手

研究所 所長室

51「ケンの白衣」を着てイレーナの魂に話しかける POINT G
52「ジョンの白衣」を着て、イレーナの幽霊にルーペを渡す
53「マイケルの白衣」を着てイレーナの魂に話しかける

研究所 仮眠室 過去世界

54イレーナに「壊れたペン」を渡しベッドの上の「所長の白衣」を入手する

研究所 所長室

55「所長の白衣」を着てイレーナの魂に話しかけると、イレーナ昇天（●）
56事務机の引き出しから「金庫のカギ」入手

研究所

57廊下で、ケンの魂に話しかけると昇天（●）
58映写室で「所長の白衣」を着てマイケルの魂に話しかけると昇天（●）

研究所 研究室

59「金庫のカギ」を使い金庫を開け、中から「古代文字解読書」入手 POINT H

遺跡発掘現場

60ジョンの魂に話しかけると過去へ。POINT I
61B３まで行くとイベント発生。現在へ
62再びジョンの魂に話しかけ、過去の地下遺跡で、レリーフから「地の心臓石」入手。現在へ

嘆きの塔

63船で西の波止場へ行き、嘆きの塔のロックを解除する POINT J
64塔屋上エレベータ前で、レリーフから「天の心臓石」を入手し、「地の心臓石」をはめる
65屋上で石盤を調べるとイベント発生

POINT F スプリンクラーでランプを消せ！

北の波止場でブライアンの死体を発見すると、ジョージが襲ってくる。撃退するには、まず波止場を出て給油室へ向かうこと。そこで棚の上にある「ガソリン」を入手。庭園管理室にあるノートの内容にしたがってスプリンクラーを作動させよう。とくに注意が必要なのは庭園のバルブを回すとき。視点ガイドの照準をあわせるのに手間取ると、ジョージに狙撃されてしまう。

給油室でガソリン入手
↓
庭園管理室で発電機にガソリンを入れ作動させる
↓
庭園外部でバルブを回す
↓
温室でスプリンクラー作動

見事撃退!!

▲スプリンクラーの水が、ランプの火を消してくれるのだ。

POINT G 研究員が帰る順番は決まっている

「所長の白衣」を入手するには、事務室のイレーナの魂に、「ケン」、「ジョン」、「マイケル」の順にそれぞれの白衣を着て話しかけること。もし間違えたら、一度部屋を出てやり直せばいい。ジョンのときに「ルーペ」をイレーナに渡すこと。

◀「壊れたペン」は渡してはダメ。

POINT H カギを調べて番号をチェック!!

研究室の金庫を開けるには、事務室の机の引き出しにある「金庫のカギ」が必要だ。金庫は、ダイヤルを左に6、右に2、左に5の順で回すと鍵穴が開く。そこにカギを差し込むのだ。金庫の中には「古代文字解読書」が保管されているぞ。

◀カギにはヒントの文字が書かれている。

POINT I 洞窟内の目印を見逃すな!!

地下遺跡は迷路のようになっているが、壁や地面に最深部への道が矢印で示されている。その通りに進めばいい。また、途中で入手できる「安全靴」は、地面に落ちているガラスの破片などから身を守れる。必ず入手すること。

◀分かれ道には必ず矢印が書かれているので確認！

▶ランプの燃料が切れると強制的に外へ出されるぞ。

POINT J 嘆きの塔に入るためには？

地下遺跡で「地の心臓石」を入手したら、西の波止場へ行き、嘆きの塔にある「天の心臓石」を入手しよう。嘆きの塔へ入る扉はカギがかかっているので、扉の横にある装置を操作してロックを解除すること。ロックは、オレンジ、黄色、緑、水色、青、紫、の順でボタンを押せばいい。そして屋上へ行き、「天の心臓石」を手に入れよう。

▶解読書がないと、ヒントが読めない。

◀屋上で２つの心臓石を取り替える。

POINT K ロウソクの火をつけて聖杯を入手!!

地下遺跡のレリーフに「天の心臓石」をはめ込むと魔法陣の間に入ることができる。聖杯は部屋のロウソクに「オイル式ライター」で紫、青、緑、黄色、オレンジ、赤の順で火をつければ取ることができるぞ。間違っても一度部屋を出ればやり直すことが可能だ。

◀炎の渦が取り巻いていて聖杯には近づくこともできない。素直に仕掛けを解こう。

▶聖杯を入手したら、必ずフランコの死体を調べて「ロッカーのカギ」を入手しよう。

POINT L 落とし戸と仮面の関係

落とし戸を開けるには、まず通路奥で壁の仮面を回転させて隠し扉を開き、その先で「男性の仮面」を拾って２つの胸像のある場所へ戻ろう。そこで「女性の仮面」を女性の胸像に、「男性の仮面」を男性の胸像に付ければいい。

◀「男性の仮面」は、最初の曲がり角の右の牢にある。

▶仕掛けを解けば落とし戸が開き、先に進める。

ちょっとお得な話「薬草の育成」

遺跡発掘現場

66過去の地下遺跡へ行き、レリーフに「天の心臓石」をはめる
67魔法陣の間でロウソクに火をつけ「青銅の聖杯」を入手 POINT K
68フランコの死体から「ロッカーのカギ」を入手。現在へ

69廊下にある１番右のロッカーを「ロッカーのカギ」で開け「フランコの白衣」入手
70「フランコの白衣」を着て、遺跡発掘現場のジョンの魂に話しかけると昇天（●）

北の波止場

71「手持ちランプ」と「狼のメダル」を装備してガレージへ行き、そこにいる子供の魂に話しかけると子供は昇天（●）。「羊の金貨」入手

嘆きの塔 屋上

72石盤を調べると亡霊が出現。「青銅の聖杯」を渡すと消滅。「石盤」入手する
73上部渡り廊下へ行き、石碑の前で「石盤」を使う
74下部渡り廊下から地下室へ行き、ミイラを発見すると館主が登場。捕まってしまう

75ベッドを２度揺らしたあと、部屋をウロウロしていると、ジョージがいなくなり、その間にベッドを３回揺らして壊す
76鉄格子の先にある荷物を取る
77ジョージが戻ってきて、ベッドを修理している間に牢屋から脱出。ジョージを閉じ込める
78通路を先へ進もうとすると、ジョージが出てくる
79壁にかかっている仮面を回転させ、隠し扉を開ける POINT L
80その先の牢屋で「男性の仮面」入手。通路に戻り、男性の胸像から「女性の仮面」を取る
81男性の胸像に「男性の仮面」を、女性の胸像に「女性の仮面」を取り付け、落し戸を上げる

82木戸を開けると、ジョージの水路転落イベント
83木戸の上にある「メモ帳」を取ると、そのまま水路へ

そして、激流の先に待つものは!?

かけがえのない 6つのストーリー

思いっきり笑って下さい……
そして、泣いて下さい……

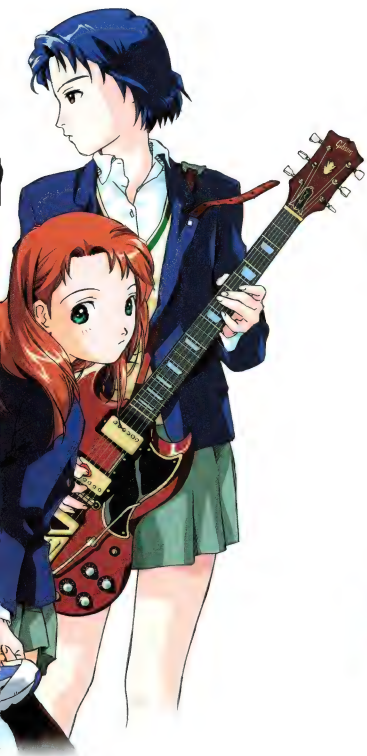
イラストレーション：近永早苗

関連CD（発売元：ビクターエンタテインメント株式会社）

●オープニングテーマ「こんなに君はあったかいんだね」
定価：1,155円（税込）歌：LITTLE WINGS
吉田古奈美（日向さゆり）/菅原祥子（冬月あや）/笹本優子（松浦くるみ）作詞：まつざきゆうこ/作曲：浅見昂生/編曲：棚橋信仁

●エンディングテーマ「忘れない季節～DREAMIN' TOMORROW～」
定価：1,155円（税込）歌：高橋美佳子（日向ゆき）作詞・作曲：沢田聖子/編曲：棚橋信仁

●12cmピクチャー CD全6点「Little Love Letters」
定価：各1,575円（税込）■冬月あや（菅原祥子）/神藤ゆりか（矢島晶子）/桜井ゆきえ（川澄綾子）
松浦くるみ（笹本優子）/荻原なな（小西寛子）/日向さゆり（吉田古奈美）

●オリジナル・サウンドトラック 9月発売予定

Little Lovers™

KURUMI, SAYURI, AYA, YURIKA, YUKIE, NANA, Let's enjoy schooldays.
It will be forever, when I fall in love with you.

高校生活テーブルトークRPG
リトルラバーズ シーソーゲーム

9月2日発売/価格6,800円(税別)
CD-ROM2枚組/マルチタップ対応(最大4人まで)

たった一人の女の子に僕たち4人は恋をした・・・。

1人のヒロインを巡って、あなたと3人の友人(ライバル)が繰り広げる、ちょっぴり甘くてほろ苦い高校3年間。ライバル達と時には協力しあったり、時には出し抜いたり…。「時間軸マップ」上での駆け引きが、恋の行方を大きく左右します。そして最後に彼女のハートを射止めるのは・・・。

6人のヒロインとそれぞれのストーリー

●EPISODE I 神藤ゆりか「僕と彼女と週末に」●EPISODE II 桜井ゆきえ「夏草の誘い」●EPISODE III 荻原なな「あの歌が思い出せない」●EPISODE IV 冬月あや「失くした1/2」●EPISODE V 松浦くるみ「ひまわり」●EPISODE VI 日向さゆり「四月の風」

かつてないクオリティーとこだわりの映像

作画枚数は10000枚以上!その全てがキャラデザインの近永早苗先生自らの作画監督によるもの。さらに9000にも及ぶ音声ファイル、1シナリオあたり300を超えるイベントなど、他に類を見ないこだわりの数々が、よりリアルな高校生活を演出します。

▲時間軸マップ

初回特典:携帯着メロコマンド付きキャラクターカード
(着メロは各キャラクターのテーマ曲)

「リトルラバーズ シーソーゲーム 公式ガイド」も同時発売。こちらもお見逃しなく!

Windows®版

■「リトルラバーズ セカンド~ゆい~」8,800円(税別)(for Windows®95/98)■「リトルラバーズ」プログラムCD:8,800円(税別)(for Windows®95)キャラクターCD(くるみ・さゆり・あや)各2,500円(税別)■「リトルラバーズ プライベートパック」(くるみ・さゆり・あや)各3,800円(税別)

■「リトルラバーズ イラスト集」2,200円(税別)

NTT出版株式会社 〒153-8928東京都目黒区下目黒1-8-1アルコタワー11F TEL:03-5434-1010
●リトルラバーズシーソーゲームホームページ http://www.nttpub.co.jp/LL/
●リトルラバーズ公式ホームページ http://www.nikkeivi.co.jp/LL/

PlayStation

SonyMusic
Sony Music Entertainment (Japan) Inc.

●応募方法

「天誅 忍凱旋」の虎の巻モードにて作成した任務データを収録したメモリーカードと、下記のコンテスト開催店店頭にて入手できる専用応募用紙（必要事項を記入すること）を合わせて左記の応募先へ郵送して下さい。

●応募に際しての注意事項（公式ルール）

一.「天誅」の世界観に沿った任務であること。
二.クリア可能な任務であること。（自らクリアしたデータを残しておくこと）
三.「見えない壁」は使用しないこと。
四.題名・作者名に「天誅」に登場する以外の特定の人物名・キャラクター名、商品名等を使用しないこと。
五.合言葉は設定しないこと。
六.応募はひとり二作品までとする。

●応募締切

一九九九年八月三一日（火）当日消印有効

●応募先

〒一〇八-八六三四　東京都港区白金台五-十二-七
（株）ソニー・ミュージックエンタテインメント
AC部マーケティング課「虎の巻任務コンテスト」係

11月5日
発売予定

虎の巻モード（「天誅　忍凱旋」）で作成された任務を100ステージ収録!!
●プレイステーション用ソフト
●ジャンル:隠密アクション
予価:¥2,500（税抜）

「立体忍者活劇 天誅 忍凱旋」
好評発売中
●SLPS-01901
標準価格:¥4,800（税抜）

「虎の巻任務コンテスト」実施店

賞品は、ゲーム収録という名誉だ。

「虎の巻任務コンテスト」締め切り迫る!!

「虎の巻任務コンテスト」の優秀作だけを選りすぐり収録するスペシャル版「天誅 忍百選」。ただ今、作品を大々的に受付中!!締め切りは八月三一日。急いで応募されたし。

SonyMusic
PlayStation

電撃PSはRPGの味方です
ごーごーれっつごーあーるぴーじー
リトルプリンセス マール王国の人形姫2
ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの
クロノ・トリガー
クロノ・クロス
ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン
ワイルドアームズ 2nd イグニッション
アークザラッドIII
イラスト／

クルル大爆発！

イベント

第一幕「はじめての冒険」

前号とP.78で紹介している序幕「プリンセス・クルル」に続き、ここでは第一幕のイベントをイメージイラストとともに紹介しよう。――ようやくお城から脱出したクルルは、ランディをお供に、王都マザーグリーンにやってきた。久しぶりに自分の足で歩くマザーグリーンに、ウキウキ気分のクルル。でもやっぱり世間知らずのお姫様。さっそくトラブルが発生！

運命なわけあるか〜〜〜！

▲普段は馬車の中から街を見ていたクルル。ちょっとかわいそう？

①つまみ食い

と〜ってもいい匂いにつられて有名な川魚料理屋に入っていったクルルは、料理人たちが一生懸命作った料理を勝手につまみ食い。ここはお城の中じゃないんだから、そんなことをしたら……。

②クレア登場

クルルの正体を知らない料理人たちは、とうぜんカンカン！　クルルはクルルで自分のしたことがわかっていない様子。と、そこへ親友のクレアが現れて、代わりに料理の代金を払ってくれることに。

あの不思議議の森で

体験版入手！ 最新情報を大公開♥

リトルプリンセス マール王国の人形姫2

リトルプリンセス マール王国の人形姫2	
11月(予) RPG	▶¥5,800(予) ▶日本一ソフトウェア ▶MC(ブロック数未定)

今回の記事では、ついに入手した体験版(『＋1』に入るもの)をもとに、ストーリーやキャラクターなどの最新情報をど～んと大紹介。ファン必見の情報が満載だぞ！

ライト感覚のファンタジーRPG

「リトプリ」は、人形と心を通わせることができるマール王国のおてんば姫・クルルの「王子さま探し♥」の冒険を描く、ファンタジーRPG。ほのぼのとした世界観と、笑いあり、涙ありのイベントの数々が、プレイヤーをぐいぐいとゲームの中に引き込んでいくぞ。また、難しい謎解きやキツイ戦闘などもなく、誰でも楽しめるライト感覚のゲームなのだ。

序幕
「プリンセス・クルル」

▶ストーリーは、絵本や小説のように章立て（9つある）になっているのだ。

▲かわいく個性的に描かれたキャラや、淡い独特のタッチの背景なども大きな魅力だ。
◀戦闘はオーソドックスなコマンド選択タイプで、ＲＰＧ初心者でも安心。

③オレンジ村

それでも食べてしまった料理は元には戻らない。そこでクルルたちは、料理の材料になる魚・ボボを手に入れるためにナタリ川に向かった。途中に立ち寄ったオレンジ村には、ムスタキの姿も！

④大ピンチ！

ナタリ川のある不思議の森に来たクルルは、両親が出会った運命の場所を感慨深げに見回した。そしてボボを手に入れたあと、帰ろうとするクルルとクレアの前に巨大なドラゴンが姿を現した！

⑤王子さま？

そんな大ピンチに、謎の少年・チェロがさっそうと登場。手にした剣を一閃し、ドラゴンを倒した。まるで、両親の出会いを再現したようなシチュエーションに、クルルは1人心を躍らせるが……。

⑥かぼちゃパンツ

ところが、意外にもチェロの反応は冷たく、クルルに「森に近付くな」と警告。おまけにクルルのことを「かぼちゃパンツ」と言った。

チェロとの出会い。もしかして運命？

4つの新要素を紹介!

CHARACTER キャラクター

新たな"悪の華"アクージョー家

個性的なキャラクターが魅力の「リトプリ」では、悪役(?)だって目が離せない！　前作でコルネットの憧れの人・王子さまをさらったマージョリーたちのような4人組が登場することが判明したぞ。その名もアクージョー家！　どことな～く〝中華〟な雰囲気を漂わせる4人+大勢だ(笑)。ここでは、そんな彼女たちのプロフィールを大紹介。いったいどんな形でストーリーに関わってくるのか、いまから楽しみだね。

▲アクージョの999歳の誕生パーティ。ろうそくの数は？

▶アクージョたちとは、やっぱり戦うことになる？

STORY ストーリー

ゾルバレフをぶっとばせ

前号では序幕「プリンセス・クルル」で、両親がいないチャンスを狙って城を抜け出したクルルが、カヘルと遭遇するまでのストーリーを紹介した。今回は、それ以降の序幕のストーリーを一挙に紹介していこう。ちなみに体験版ではこの序幕を遊べるぞ。

ゾルバレフ
自称・暁のゾルバレフ。切れ者を自負するが、実はお笑い担当？　隊長のソニアを崇拝している。

①ランディとミュージカル

城を抜け出そうとするクルルを呼び止めるランディ。そのあと、侍女たちを巻き込んでの、初のミュージカルイベントへ！

②オ～ッホッホッホ!

結局、ランディも一緒に城を抜け出すことに。そこへ〝あの〟高笑いとともにエトワールが登場！　笑顔でクルルを見逃してくれた。

ゾルバレフって副隊長なのによわ～～い

③ゾルバレフ登場

なんとか城の外へと続く門にたどり着いたクルル＆ランディ。だが、そこには近衛騎士副隊長のゾルバレフが待ち構えていた。

④街へGO!

クルルは見事にゾルバレフをやっつけた。そして、負け惜しみを言うゾルバレフを尻目に、自由への第一歩を踏み出すのだった！

ニャンニャン

フォンフォン

ニャンシー

ここで紹介したアクージョ一家。前作をプレイした人なら「マージョリー一家と似ている」と思ったかもしれない。今のところ、その関係は定かではないが、もしかしたらマージョリーたちも登場して大乱闘なんてこともある？　続報に期待してね。

BATTLE バトル

戦闘の新事実を発見！

前作「マール」とは、システムが大きく変更になった戦闘。キャラも大きくなり、迫力あるバトルが楽しめるようになっている。ここでは体験版でわかった戦闘に関する３つの新事実を紹介していくぞ。

❶レジェムはカーソル

クルルが最初に仲間にする人形・レジェム。このレジェムは、前作のクルル（人形）と同じく、戦闘には参加しないらしい。ただ、画面を飛び回って応援していた（笑）だけのクルル（人形）と違って、レジェムはカーソルとして大活躍（？）してくれるのだ。

▶レジェム、カーソルになるの図。やっぱり「リトプリ」のマスコットキャラ？

❷人形召喚にはイノチウムが必要

人形は、パーティメンバーとして一緒に戦っていた前作と違い、〝にんぎょう〟コマンドを使って召喚する形へと変更された。そして、人形を呼び出すためには、ＭＰではなく、一定額のイノチウム（お金）が必要なのだ。ちなみに人形は、レベルアップしたり、カスタマイズすることができるらしい。

◀お金の無駄使いには注意しないとダメ？

❸〝とくしゅ〟はキャラの必殺技

「リトプリ」では、人形ではなく人とパーティを組むことになる。そして仲間になる各キャラは〝とくしゅ〟コマンドで使用できる固有の必殺技を持っている。この必殺技は、効果は絶大だが、ＨＰを消費するため使いどころが重要だ。ここでは、クルルとランディの必殺技を紹介しよう。

ランディ
「ヘブン・アンド・ヘル」
雷の力を剣に宿して突進し、一閃する！　敵全体を攻撃する豪快かつ強力な剣技だ。

クルル
「ひぎむえいざん」
敵に走り寄り、手にした木の枝で攻撃し、戻ってきて決めポーズ。誰かの技をマネしているらしい。

VOICE ボイス

「マール」では、ミュージカルイベント（歌のあるイベント）が大きな魅力の１つだった。それはもちろん「リトプリ」にも継承されている。だが、それだけではない。なんとミュージカルイベント以外での声の演出も大幅に追加されているのだ！　これでクルルたちの冒険が、より臨場感を増してくるぞ。

◀ミュージカルイベントの数も、15曲以上と前作よりも大幅にアップ。

キャスティング

気になるキャスティングを、一挙大公開（敬称略）！　ちなみにクルルの声はDPS－D21以降の号で聞けるよ。

- クルル……（川村万梨阿）
- ジオ……（長嶝高士）
- クレア……（大谷育江）
- アクージョ……（鶴ひろみ）
- チェロ……（折笠愛）
- ランラン＆エトワール（天野由梨）
- ランディ……（檜山修之）
- ニャンニャン＆コルネット（藤野かほる）
- ソニア……（三石琴乃）
- フォンフォン……（若本規夫）

あたしの声はDPS-Dで聞けるよ

ミュージカルイベント　歌の前にも声が入った！

P.78の「STORY」でも紹介したクルルとランディのミュージカルイベント。このイベントでは、実際の歌に入る前のクルルとランディの２人のやり取りから（下の連続写真）、すでにフルボイスになっている。いきなり歌が入った前作と比べて、今回は違和感なくミュージカルイベントに入っていくのだ。

戦闘　クルルたちがしゃべる！

「リトプリ」では、戦闘にも声による演出が追加されたぞ！　攻撃するときの掛け声や、人形を召喚するときの声、特殊技使用時、戦闘に勝利したときの決めゼリフなど、それはもう、うるさいくらいにしゃべりまくるぞ（笑）。もちろん、クルルだけではなく、仲間になるキャラたちにもセリフは用意されているらしい。想像しただけでも、とてもにぎやかで楽しい戦闘になりそうだ。キャラの声が聞きたくて、わざと戦闘をするなんてこともあるかもしれないね。

そのほか　こんな所にも声が！

ミュージカル、戦闘……と、ここまでに紹介した以外にも、声による演出はまだまだ用意されている。ここでは体験版でわかった、そのほかの声による演出部分を紹介していこう。体験版（『マール王国の人形姫＋１』）の発売まで、あとひと月。興味を持ったキミは、ぜひ自分の目と耳で確かめてみよう！

コルネットの手紙
◀コルネットが、クルルへと送った手紙を朗読。現在判明しているコルネットの出番は、ここのみ。貴重なシーンかも？

ゾルバレフ
▶城を抜け出したクルルの前に立ちはだかるゾルバレフにも声が！

ナレーション
◀ゲームが始まる前に、前作のあらすじを声付きで紹介してくれる。「リトプリ」から始めた人もバッチリかな？

【『マール王国の人形姫』の世界・原画展開催】９月22日に発売される「マール王国の人形姫＋１」の発売を記念して、秋葉原のメッセサンオー本店Ａ館２Ｆで「マール王国の人形姫」の原画展が開催されるぞ。期間は９月22日から10月20日まで。興味のある人は行ってみてね。

やった〜！　みんなの応援のおかげで、ついにこのコーナーも1Pに大幅拡大♥　そんなわけで今回は元気120%で、『リトプリ』関連の情報をバッチリと紹介しちゃうよ。

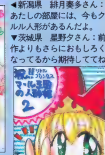
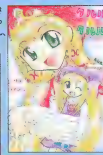
1 イラストハガキ

今回は6人のみんなのイラストハガキを紹介。あたしばっかりで嬉しいけど、今度はクレアやほかのみんなのも描いてあげてね。

◀栃木県　えんどうさやさん：発売も11月に決定したので、待っていてね。

◀北海道　想華ゆきやさん：これで2回目になるのかな？おめでとう。これからもこのコーナーを応援してね。

◀岐阜県　泉雄折さん：生き生きしたあたしの表情がとってもいい感じだね。もちろん、本物のあたしが一番♥

◀兵庫県　さなえさん：バックに前作のキャラがたくさんいるね。今回もみんな登場するといいんだけどな〜。

◀新潟県　緋月奏多さん：あたしの部屋には、今もクルル人形があるんだよ。

▼茨城県　星野夕さん：前作よりもさらにおもしろくなってるから期待しててね。

2 『マール王国の人形姫＋1（たすいち）』9月22日発売！

いよいよ9月22日におまけディスクの付いた「マール」の廉価版「＋1」が3,800円で発売に！　ここでおまけディスクの内容を紹介するよ。

▶「マール」自体は、ゲーム内容に変更はないよ。

◀この「＋1」のジャケットが目印。お店やにダッシュだ！

おまけディスクの内容

たいけんばん

「リトプリ」の序幕「プリンセス・クルル」が遊べる体験版。ミュージカルイベントも1つ入っていて、あたしの美声が聞けちゃうんだよ。とってもおもしろいんだから。

イラストコーナー

前作「マール」のいろ〜んなイラストが見られるコーナー。DPSの表紙や扉、小説の挿し絵などのレアなイラストも収録されているんだって。すごいよね。

音楽コーナー

前作「マール」のミュージカルイベントの歌8曲が聞けるコーナー。あの「歩いていこう（シェリーver.）」も入っているんだよ。「マール」クリア後に楽しんでね。

3 プレゼント

今回もこのコーナーを応援してくれているみんなにプレゼントがあるよ。1つは左のカコミで紹介している「マール」の廉価版「＋1」、もう1つは前回もプレゼントしたカレンダー付きポストカードだよ。応募方法は下のカコミを見てね。

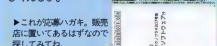
『マール王国の人形姫＋1』 3名

◀前作をまだプレイしていないという人には、ぜ〜ったいにオススメしちゃうソフト。

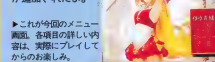
ポストカード（9月ver.） 10名

▶前回は8月だったけど、今回は9月のカレンダーバージョン。もちろんデザインも違うよ。

4 予約キャンペーン

今月から販売店で「リトプリ」の予約キャンペーンが始まったんだって。応募方法は「リトプリ」を予約して、応募ハガキにお店のハンコを押してもらうの。あとはこのハガキを日本一ソフトウェアに送ればOK。これで「リトプリ」の「オリジナル設定資料集」がもらえるよ。

▶これが応募ハガキ。販売店に置いてあるはずなので探してみてね。

5 電撃プレイステーションD23

9月16日に発売される電撃プレイステーションD23で「リトプリ」の連載もついに3回！　今回はおなじみの「キャラ紹介」「クイズ」「予告」だけでなく、戦闘を疑似的に遊べる「イメージバトル」と、かわいくてノッてるイラストと共に序盤のお話を紹介する「ストーリー」が追加されたよ。

▶これが今回のメニュー画面。各項目の詳しい内容は、実際にプレイしてからのお楽しみ。

6 ハガキ募集

このコーナーではみんなからのイラストハガキを大募集中！「リトプリ」に登場するキャラなら誰を描いてもOKなので、どんどん送ってね。それとプレゼントに応募する人はハガキに「住所・氏名・電話番号・欲しいプレゼント・ゲームや記事に関する感想」を書くこと（9月9日消印まで有効）。あて先はイラストもプレゼントも下の住所まで。

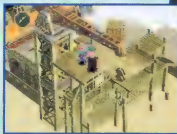
あて先　〒101-8305　(株)メディアワークス　DPS「クルルの情報コーナー」係

プレゼント当選者
【112号テレカ】A：橋本幸久（福井県）、赤星智昭（岐阜県）、林康子（岐阜県）B：河内麻美（茨城県）、萬代純也（岡山県）、原一恵（愛媛県）C：吉岡甲将（埼玉県）、桝田美穂（滋賀県）、原梓（長野県）
当選おめでとう！　これからも「リトプリ」を応援してね♥（クルル談）。

ファン待望の最新作ついに始動!!

多くのファンを持つ、あの名作RPG『ブレス オブ ファイア』の最新作『Ⅳ』が、ついに登場する！　今回は注目のストーリーからシステムまでを一気に紹介＆検証していくぞ。また、本誌読者必見の「緊急報告」も絶対チェックだ!!

カプコンが誇る正統派RPGの新たな魅力に迫る!

シリーズを通じての主人公"リュウ"とヒロイン"ニーナ"を中心に、数多くの仲間たちとの壮大な冒険を描いてきた『ブレス オブ ファイア（以下、ブレス）』。前作『Ⅲ』登場以来、約2年ぶりの発表となる最新作『Ⅳ』は、グラフィックやシナリオ、ゲーム性や演出面などで、さらに斬新かつ意欲的な試みに挑戦した『ブレス』シリーズの集大成ともいえる作品となっている。今回は、そんな『Ⅳ』の新たな魅力のうちの、ほんの一部ではあるが絶対に要チェックな情報を徹底的に紹介していくぞ！

▲シリーズを重ねるごとに洗練されていく戦闘システム。『Ⅳ』でも画期的なシステムが導入されているらしいぞ。

◀物語の舞台は、さまざまな種族が共存するファンタジー世界。『Ⅳ』では、一体どんな物語が展開されるのか？

STORY

[illegible]をなす泥の海に隔てられ、東と西に分かれる2つの大陸があった。東の大陸の諸国が構成する連合軍と、西の大陸にある巨大な帝国の軍の間では、長年に渡る戦争が続いていた。だが、互いに疲弊した両軍はついに休戦を決定、戦乱の時代に幕を下ろした。

戦争で傷ついた人々を自ら見舞っていた東大陸の国のエリーナ王女が前線の街で消息を絶ったのは、その1年後のことだった。西の帝国を刺激することをさけるため、また[illegible]の影響のため、大掛かりな[illegible]もできないまま月日は過ぎていく。そんななか、ニーナは、姉であるエリーナを捜すために旅立つ。そして旅の道中で、迷子の少年リュウに出会うのだった……

そして2人は"再び"出会う…

◀2人の出会いが、壮大なる冒険の始まりに。

NINA ニーナ

東大陸の一国、ウィンディアの王女。行方不明になった姉、エリーナを捜索している。種族は背中に翼を持つ飛翼族。しっかり者の姉に比べ、少し子供っぽいところあり。

RYU リュウ

希少とされる"竜眼"を持つ少年。竜眼を持つ者は天下を取る、あるいは世に災いをなすと言われる。東大陸の砂漠で倒れているところをニーナに助けられた。種族は不明。

ブレス オブ ファイアⅣ BREATH OF FIRE うつろわざるもの

ブレス オブ ファイアⅣ うつろわざるもの	
未定	▶価格未定　▶カプコン
RPG	▶MC（ブロック数未定）

『ブレスⅣ』の注目システムをチェック!!

画面写真をもとに…

ここでは『Ⅳ』の注目システムのうち、グラフィックと戦闘の２つを公開！ さらに最新画面写真から判明した新要素も紹介するぞ。RPG本来の魅力を損なうことなく、新システムの導入に力を注いできた『ブレス』シリーズ。果たして、今度はどんな画期的なシステムが導入されるのか？ まだまだ謎に包まれた部分も多いが、以下の情報からも、その意欲の高さはつかみ取れるはずだ！

GRAPHIC グラフィック

2D＋3Dで構成された画面の究極形だ!!

PSの持つ機能を生かし、2Dグラフィックのキャラクターと3Dグラフィックの背景との融合を果たした前作。『Ⅳ』ではその完成度がさらに増し、画面の美しさやさまざまな演出＆効果がよりパワーアップしているぞ。

▲▶奥行き感やカメラワークの巧妙さもアップ！ 臨場感あふれる画面が楽しめる。

▶神秘的な雰囲気が漂う森。木の質感や、木々の間から差し込む陽の光などがリアルに再現されている。その美しさには目を見張るばかりだ。

▲設定画の雰囲気を見事に表現。何かにつまづいたかのように見える、ニーナの細かなアクションにも注目。

美しい設定イラストを忠実に再現！

画面も360度回転する

◀『Ⅳ』では視点を左右360度、自由に変更することが可能。この視点変更を利用した仕掛けや謎解きなども、用意されているのかも？

自由な視点変更が可能に！

BATTLE バトル

カプコンならではの新システム導入！ それって一体!?

シリーズを通して採用されたコマンド入力方式＆ターン制という戦闘システムは『Ⅳ』でも健在。オーソドックスゆえに遊びやすく、初心者でも快適にプレイできるはず。また、今作では〝カプコンならでは〟といえるシステムも導入されているとのこと。右の囲みをチェック！

▶4つのコマンドの中から1つを選択し、入力し終わるとターンが始まるようだ。

◀リュウたちの前に溶岩の川（？）が出現！ これは誰かの魔法か？

『ブレス』初のロボットキャラか!?

▲▶リュウたちと一緒に戦う謎のロボット？ どういう経緯で仲間になるのだろうか？

▶巨大な火柱が敵を焼き尽くす!!

◀ニーナの魔法。前作以上に力のこもった演出でバトルを盛り上げるぞ。

バトルエフェクトもド迫力に！

発覚！『ブレスⅣ』のバトルにはコンボが存在！

まず、下の画面写真の右上を見てもらいたい。なんと、『Ⅳ』の戦闘には対戦格闘によくある〝コンボ（連続攻撃の回数）〟の概念が存在するのだ。今のところこのシステムの詳細は不明だが、いずれ明らかにしていくぞ。

"Combo"とは？ "Hits"とは？

◀必殺技を連続で出すことができるのか？ 味方との連携も可能か!?

『Ⅲ』から『Ⅳ』へ…どんな進化を見せるのか?

徹底検証 『Ⅲ』までに存在した魅力的なシステムは『Ⅳ』ではどうなる?

代々継承されてきた竜変身や共同体、『Ⅲ』から導入されたラーニングスキルや師匠制度など、魅力的なシステムがいっぱいの『ブレス』シリーズ。最新作『Ⅳ』では、過去のシステムは採用されるのか?『Ⅲ』を参考に検証!!

▲グラフィックを『Ⅲ』と比べても、『Ⅳ』はその質が格段に向上し、より繊細なタッチで世界が描かれているのがわかる。

検証その1 竜変身(ジーンシステム)はどうなる?

本作ではシリーズを通して、戦闘時にリュウがドラゴンに変身するシステムが採用されている。それは、作品を重ねるごとに魅力的な新要素を加え続け、前作では「ドラゴンジーン」という特殊アイテムを組み合わせて使うことにより、さまざまなドラゴンに変身することができた。『Ⅳ』では? [illegible]

▲竜に変身すると、攻撃力などが強力になる。

◀仲間との合体[illegible]もあったぞ。

検証その2 ラーニングスキルはどうなる?

敵が使う特定の技を「見る」コマンドを使って見切ることで、自分の技として習得できるというシステムがコレ。覚えられる技を探すのが戦闘時の大きな楽しみでもあっただけに、『Ⅳ』でも採用してほしいところだ。

◀▲[illegible]えなかった

検証その3 釣りはどうなる?

すっかりおなじみの釣りゲーム。前作では、竿やルアーの種類も増加。実際の釣りを思わせるリアルな感覚にハマった人も数多い。

◀魚の種類も豊富。釣り人としてのランク表示もあった。

▶ヒットの瞬間!『Ⅳ』では振動対応になってほしい?

▶[illegible]アイテムとしても使え、仲間との交換や換金もできた。

検証その4 共同体はどうなる?

共同体は、そこの住人に土地の開拓や家屋の建築といった命令を与えるだけで、[illegible]展していってくれるというものだった。『Ⅳ』では、さらに奥深く?

◀[illegible]

そのほかのシステムはどうなる?

『Ⅲ』では、[illegible]『Ⅳ』では、どんな[illegible]?

▲[illegible]

【注】Ⅲとあるものは、前作『ブレス オブ ファイアⅢ』の画面写真です。

というわけで、今回もとてもとてもこだわった作りになることが予想される『ブレスⅣ』。そんななか結成間もない本誌『ブレスⅣ』班は

緊急報告 ふと思いました。「僕らも開発者の方と一緒にこだわってみたい!」と。

玄関だ!

そこで、すぐさま大阪のカプコン開発本部に『ブレスⅣ』の開発を進める竹下さんと池原さんを訪ね、いきなりこう直談判したのでした。

こだわらせてくださいっ!

竹下博信氏(以下・竹下、敬称略)：いきなりですね(笑)。
電撃：あ、いや、あのですね、『ブレス』ってシリーズを通じて、ウリになる魅力から細かい部分まで、すべてにこだわり抜いて作られてるＲＰＧじゃないですか。そこで今回は、「ゲーム作りにこだわる!」っていう感覚を、うちの読者や僕らにも味わわせていただきたいなと思いまして。ダメすか?
池原まこと氏(以下・池原、敬称略)：こだわるっていうと、具体的には開発に参加するってことですか?
電撃：その通りです! 僕らもこだわってゲームを開発するっていうことをしてみたいんです。やっぱり、今回の『Ⅳ』も、こだわって開発されてるわけですよね?
竹下：まぁ、そうですね。キャラパターンとか、3000枚以上はありますし。

電撃：さ・ん・ぜ・ん!? ムチャムチャ多いですね! 1キャラ3000枚ですか?
竹下：もちろんそうです。「そんなとこまで、細かく作んなくてもいいよ」って言っても聞いてくれないんですよ、うちのスタッフは(笑)。
池原：僕も「早くその先を作りなよ」って、いつも言うんですけどね(笑)。でも、いい意味でそれぞれに目標を持ってるんですよ。「これぐらいのレベルになるまでは、絶対に妥協しない!」っていうような。そういった雰囲気が『ブレスⅣ』の開発チーム全体にありますね。
電撃：やっぱり! そーゆーふうに、とことんこだわる人たちが作ってるんだろうなーって思ってたんですよ、『ブレス』は。そんなみなさんと一緒に『Ⅳ』を作りたいんです。一緒にこだわりたいんです! ダメすか?
竹下：んー、嬉しいですけどね、開発に参加してもらうっていうのは、技術的な面で難しいと思うんですよねぇ。
電撃：そこらへんはちゃんと考えてきましたよ! ゲーム中の企画とかアイデアを考えるっていうかたちなら、いけるんじゃないすか? アイデアを読者からバンバン募集するわけです。もちろん、電撃としても何か考えます。どうです? 「『ブレスⅣ』スーパーアイデア大募集企画」です!!
竹下：なるほど!
池原：おもしろそうですね!! ゲームの基本線が変わっちゃうようなアイデアは難しいですけど、『Ⅲ』でいえばミニゲームの案とか、ミニイベントとか、モンスターの攻撃法とか。そういうものだったらいけそうですね。
電撃：ホントすかっ!?
池原：正直言っておもしろい企画やアイデアなら、ぜひやってみたいって思いますよ。
竹下：もし、そういったかたちでいくとしたら、電撃さんならどんなことをやりたいって思います?
電撃：あるんですよ、やりたい企画が! 「デンゲキダンス」っていう魔法を作って、使うとパーティ全員で、「キミに電撃♥」ってポーズを取るんです。そして敵に電撃がビカッと落っこちるっていう。どーすか!?
竹下：…………(頭をかかえていらっしゃる)。

竹下博信さん ●プロデュース全般を担当
たけした・ひろのぶ●代表作は「ブレス オブ ファイアⅢ」、「マジカル テトリス チャレンジ featuring ミッキー」。好きなゲームは「ギャプラス」(ナムコ作品)。

池原まことさん ●シナリオ、仕様制作、ゲーム全般の監修
いけはら・まこと●代表作は「ブレス オブ ファイアⅡ」、「ブレス オブ ファイアⅢ」。好きなゲームソフトはＳＦＣ版「ゼルダの伝説」。実は無類の釣り好きらしい。

読者さんに期待しましょう!

池原：読者さんのアイデアにのみ、期待しましょう!
竹下：おおっ、そうしよう!!
電撃：え、ちょ、ちょっと竹下さん? 池原さん?
竹下：読者さんからのアイデアなら、ゲームに沿っててとてもこだわった楽しい企画が出てくるかもしれないし。
池原：そういうことになれば、どういったテーマで読者さんにアイデアを考えてもらうのかを、まず決めなければいけませんよね。
竹下：うん。さっそく開発に戻って検討してみよう。じゃ、電撃さん、そういうことで。
電撃：よ、よろしくお願いいたします……。

というわけで アイデア募集企画をなんかやること大決定!

当初の思惑どおり(?)、アイデア募集企画は実現の運びとなった! 読者のみんなに、どんなアイデアや企画を考えてもらうのかは、今後の「ブレスⅣ」ページ内で告知していくぞ! 乞うご期待!!

続報を待て!

時空を超えた

あの名作がPSで完全復活!!

あの!
鳥山明・堀井雄二・坂口博信の3氏が贈る「ドリーム プロジェクト」!!

『ドラクエ』の鳥山明氏&堀井雄二氏と、『FF』の坂口博信氏が手を組んだ夢のRPG『クロノ・トリガー』。'95年にSFCで大ヒットを記録したこのタイトルが、PSに移植されるぞ。その魅力を徹底チェックしていこう!!

未来を賭けた壮大な冒険の旅へ!!

クロノ・トリガー	
未定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)

クロノ

[illegible]と責任感にあふれた、このゲームの主人公。消えたマールを[illegible]時を超えた冒険の[illegible]。

CHRONO

CHRONO TRIGGER™
クロノ・トリガー

物語がPSで復活!!

原始⇄未来 時代を旅するSTORY!

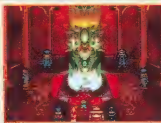
▲クロノは「現代」に始まって「中世」、「未来」、「時の最果て」、「原始」、「古代」を掛け巡るぞ。

『クロノ・トリガー』の最大の魅力は、1本の時間軸で結ばれた複数の時代を舞台に、時を超えた壮大な冒険が楽しめるということ。ある時代に取った行動が別の時代にも影響を与えて、新しい展開を巻き起こすのだ。各時代にはさまざまな登場人物やイベントが用意されており、時間の流れにそって密接にからみ合っている。時を逆のぼって過去に干渉することで、歴史を変えてしまうことも可能だぞ。いくつもの時代を超えて冒険を繰り返すうちに、クロノは頼もしい仲間と出会い、成長していく。そして「時の最果て」でクロノが知った、この世界の終末とは…!?

◀時代ごとに、さまざま冒険がクロノを待っているのだ!!

カエル
魔王によってカエルにされた「中世」の王国の戦士。さらわれた王妃を救うため、クロノとともに魔王と戦う。

アクティブ・タイムバトル2etc… 意欲的なSYSTEM!

『クロノ・トリガー』は、主人公の行動次第でストーリーが変化していくマルチシナリオ方式で、エンディングも複数用意されている。さらに『FF』でおなじみの戦闘システムをより進化させた「アクティブ・タイムバトル2」で、迫力の戦闘シーンが楽しめるぞ!!

▲イベントでの行動は、未来に影響を与える。ときにはエンディングを左右することも…!?

◀リアルタイムで進行するコマンド選択方式の戦闘システム。能力を組み合わせることで、さまざまな合体技も使えるぞ。

MARLE

マール
クロノが暮らす「現代」の王国のお姫さま。物質転送装置の暴走に巻き込まれ、中世に飛ばされてしまう。

PS版オリジナル要素も!

ゲーム本編は、SFC版を忠実に再現!! さらにオリジナル要素として、オープニングやエンディング、そしてゲーム中の重要なシーンに、アニメムービーが挿入されるのだ。また「おまけモード」では、アイテム&モンスター図鑑、設定資料に加えて、続編『クロノ・クロス』のムービーも見ることができるのだ。

▶鳥山氏によるイメージイラストも収録。

▲モンスター図鑑を見れば、ボスの弱点もわかるはず!

そして新たな物語へ…

次元を超えた壮大な冒険!
これがパラレルワールドだ!!

前作『クロノ・トリガー』の移植も決定し、ますます期待の高まる『クロノ・クロス』。今回は次元移動や敵キャラ、序盤のイベントなどの最新情報を公開!!

クロノ・クロス

冬予定 RPG	▶価格未定 ▶スクウェア
	▶MC(ブロック数未定)、AC(DS対応)

CHRONO CROSS クロノ・クロス ™

時空を超えて冒険を繰り広げた名作RPG『クロノ・トリガー』。その続編となる今作の『クロノ・クロス』では、次元を超えた旅を繰り広げることになるのだ。新しい冒険の舞台は、同じようでちょっと違う2つのパラレルワールド。平和な村で暮らす主人公セルジュが、ふとしたことから次元を超えてもう一つの世界に迷い込んでしまうところから冒険は始まるのだ。見なれているハズの風景や人物なのに、どこか違和感が漂うもう一つの世界……。ここではそんな2つの世界の、ちょっとした違いを覗いてみよう。

WORLD MAP

スタート地点 アルニ村

セルジュの住む世界

▼セルジュの生まれ育ったアルニ村。セルジュは村ではちょっとした有名人（？）で、村の誰もが彼のことを知っている。

▼こちらはアルニ村にあるセルジュの家。セルジュにとってくつろげる空間だ。彼の母親も、この家で一緒に住んでいる。

次元移動

次元移動

もう1つの世界

▲迷い込んだもう一つのアルニ村では、セルジュを知っている人間はいない。村の様子もほんのちょっとだけ異なっている。

▲もう一つの世界でセルジュの家に行ってみると、なぜか知らない人が住んでいる。母親の姿も見あたらない……。

次元はどのように移動する？

序盤のストーリーを紹介!!

セルジュ

1 アルニ村での平穏な日々

今日はコドモ大トカゲの
ウロコ集めて、ネックレス
作ってくれるって約束じゃ
なかったかしら？

2 突然、次元転移が!!

はあ、なんじゃ？
レナじゃと……？
わしらが来たときには、
誰もおらんかったがなあ。

個性たっぷり敵キャラクターを初公開!!

セルジュたちの前に立ちはだかる、敵キャラクターたちを紹介。彼らは、もう一つの世界でなぜかセルジュをつけ狙っているのだ。前回紹介したヤマネコとの関係は不明だが、セルジュにとって、冒険の大きな障害になりそうだ。中でもアカシア龍騎士団四天王は、冒険の序盤から関わってくるようだぞ。

リデル

蛇骨大佐の娘。少しかげりのある清楚な女性。3年前に死んだ婚約者を今も慕っている。

蛇骨大佐

マルチェラ

アカシア龍騎士団四天王の3人

エルニドの領主、蛇骨大佐の部下。残る1人はまだ不明。

カーシュ

ュを狙う斧の達人。見た目は優男だが性格はガサツ。態度もでかい。

ゾア

の格闘家。さめた性格だが、なぜかマルチェラとは仲がいい。

CHECK 前作『クロノ・トリガー』とのつながりが見えてきた!!

3 同じようで、同じでない世界

4 突然の襲撃!!

5 そして、キッドとの出会い

キッド

続々判明 新情報

トルネコもビックリ!

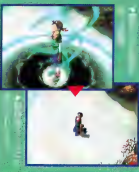
今月のビックリさん ▶銀行家「こまっている男」さん

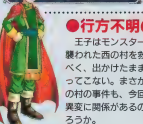
いやぁ、前号までに紹介されたもの以外にも、まだ新情報があるなんてねぇ。私も『トルネコ2』にはちょっとうるさいんですがね、今回もかなりビックリですよ。みなさんもこの新情報の数々を、ご自身の目で確かめてみてください。私の言っていることがけっして大げさでないとわかるはずですよ。

ビックリ情報1 王子に続いて王様も行方不明!

ビックリ度▶

王家が遭遇するピンチとは!?

◀消えてしまった王様に家臣もあわてるばかり。

◀倒されている兵士を発見。早く王様を探し出さねば!

ゲームが進んでいくと、王様は村のあちこちが不思議のダンジョン化した異変の原因を調べるために、みずから調査に乗り出し、お供の兵士とともに行方不明になってしまう。王様が向かったのは、火吹き山。王様救出のために、追いかけて行ったトルネコは、そこでなんとお供の兵士が倒されているのを発見する。はたして王様は無事なのか? 城には王子も不在で、今回の異変が、王家自体の存続にもかかわる大事件に発展する可能性もでてきた。

●行方不明の王子はどこに?

王子はモンスターに襲われた西の村を救うべく、出かけたまま帰ってこない。まさか西の村の事件も、今回の異変に関係があるのだろうか。

▶王子は今いずこ!?

ビックリ情報2 神父さまの救いの手がトルネコを助ける!?

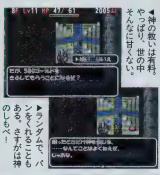
ビックリ度▶

ダンジョン内に教会がある!

つらく過酷なダンジョンの奥。SFC版『シレン』などではダンジョン内にお店が登場して冒険者を助けてくれたけど、『トルネコ2』では、お店のほかにも教会が登場して冒険者を手助けしてくれる。しかし教会といっても、手助けは有料だぞ。

▲神父さんの言葉は少々荒っぽい。過去に何かあったワケありの神父さんなのだろうか?

◀神の救いは有料。やっぱり、世の中そんなに甘くない。

▶ランダムで、パンをくれることもある。さすがは神のしもべ!

教会でできること	
呪いをとく	1200G
HPを回復する	300G
毒を消す	500G
地上へ戻る	50G
パンをくれる	運しだい

ビックリ情報3

ビックリ度▶

トルネコの家にある倉庫はこんなに便利

▼大切な倉庫は、もちろんネネが管理してくれているのだ。

『トルネコ2』では倉庫でできるコマンドが大幅に増えたぞ。例えば『1』ではいったん保管したアイテムは、冒険のときに持ち出すことはできても、売ることはできなかった。でも、今回いつでも売ることができるのだ。これで保管しておいたアイテムよりも強力なアイテムが手に入った場合、先に保管したアイテムがムダにならずにすむわけだ。ゲームスタート時は、倉庫は壊れているけど、大工さんに1,000ゴールド払うたびに修理してくれ、保管できる数が10ずつ増えていくぞ。

倉庫でできるコマンド	
倉庫に入れる	ダンジョンで入手したアイテムを倉庫に保管する
倉庫からだす	保管しているアイテムを出して、冒険で使用する
倉庫を見る	倉庫に保管しているアイテムを確認する
倉庫から売る	保管しているアイテムを売り、お金に換える
アイテムを売る	トルネコが持ち歩いているアイテムを売り、お金に換える
アイテムを見る	トルネコが持ち歩いているアイテムを確認する
セーブして続ける	データをいったんセーブする
セーブして終わる	データをセーブしてからゲームを中断する

またまた発表 新登場モンスター ビックリ紹介

キラーマシン

機械タイプのモンスター。……撃してくる。

スライムナイト

スライムに騎……攻撃力は高い。

フレイム

アイテムを……通用しないぞ。

ドルイド

ワープ+眠ら……で攻撃してくる。

ビックリ情報 4

ただの背景ではなかった! 上手に利用しよう

ビックリ度▶

ダンジョン内の水晶の秘密…

ダンジョンを進んでいると、途中で大きな水晶に遭遇することがある。実はこの水晶、向かってくる杖の効力をはね返す特性を持つ、不思議な物体なのだ。まだはね返る方向の法則性などは不明だが、うまく使えばモンスターとの戦闘が楽になるぞ。なお、正面から杖を使うとトルネコにはね返ってくることはわかっているので、水晶の近くで杖を使うときは注意しよう。

◀杖の効力以外に、矢などの飛び道具や壺の効力をはね返すことはできるのかな？

●たとえば分裂の杖を使うと…

分裂の杖の効力がトルネコに当たると、なぜかにせものの神父が出現する。このにせ神父、実はトルネコに攻撃をしてくる悪いヤツなのだ。ためらわずに倒してしまおう。

▼杖を振ったら、効力が水晶に当たって跳ね返る！

▼トルネコに効力がヒット。となりににせ神父が出現するぞ。

ビックリ情報 5

まだまだあった!

ビックリ度▶

新アイテム発見!

▶透視の指輪はどんな効果があるのかな。

新しいアイテムが数多く登場する「トルネコ2」だが、今回またまた新しいアイテムが判明したぞ。そのうちのひとつ「とうぞくの壺」は、実は『シレン』に登場した「トドの壺」と同じ効果を持つアイテム。離れた場所にあるアイテムを自分のもとに引き寄せることができるぞ。もちろん、使い方のコツも同じなので、シリーズをやり込んでいる人なら楽に使いこなすことができそうだ。

おびえの杖

▼敵をおびえさせ、2倍のスピードで追い払うことができる。

とうぞくの壺

▼遠く離れたアイテムを引き寄せて入手することができる。アイテムとの間に、越えられない谷間などがあってもOKだ。

ビックリ情報 6

やっぱり冒険を助けてくれるご近所さんは大切です!

ビックリ度▶

お店の内部がついに見えた!

ダンジョンを次々にクリアしていくと、トルネコの村にはいろんなお店がオープンする。これらの店の内部を撮影した写真を、ついに入手したぞ。今回手に入ったのは3つのお店の内部写真だが、注目したいのは「合成屋」の写真。合成屋はアイテム同士を掛け合わせて、新しいアイテムを作ってくれるお店だが、合成を依頼する場合、どんな効果を備えたアイテムができあがるのかひと目で確認できるのだ。これはありがたい！

合成屋

▲武器や盾を合成、複数の特殊効果を持つアイテムを作れる。店主はガイバーラ。

魔法屋

▶魔女のレミィが店主。トルネコのレベルアップやダンジョンの奥への転送をしてくれる。

汗と涙の鍛冶屋

▶手に入れた武器や盾を鍛えてくれる。代金にアイテムを請求してくることもあるぞ。

ビックリ情報 7

バラエティ豊かで楽しい…なんて言ってる場合じゃない!

ビックリ度▶

ユニークな新トラップてんこ盛り!

「トルネコ2」ではトラップの種類も大幅アップ！ 新登場の仕掛けがトルネコを困らせるぞ。なかでも注目なのが「踊り床」。スイッチとなっている床を踏むと、トルネコが踊りだしてしまい、その間は何もできなくなってしまうのだ。トルネコのユニークなダンスは一見の価値ありだけど……。ほかにも、巨大な鉄の球が飛んできて、トルネコをカベまで吹き飛ばしてしまう「鉄球」や踏むとどんどん滑っていってしまう「ツルツル床」なども初登場。敵から逃げるときなど、使い方次第では冒険を有利にしたり、逆に敵のどまんなかに運ばれてしまったりと、楽しい(!?)展開が予想されるよね。

▼巨大な鉄の球が降ってくる。ダメージはどのくらい？

▼上を歩くだけでダメージを受ける、まさに「イタイ床」。

▼乗ると踊ってしまう床。モンスターは踊らないのかな？

▼いったん乗ると、そのまま滑って移動してしまう。

ビックリ情報 8

かわいいだけじゃなく便利!

モンスターの寝姿大公開

ビックリ度▶

ダンジョンで出会うモンスターには眠っているヤツがいて、トルネコが近づくか攻撃を仕掛けない限り襲ってはこない。『トルネコ2』では眠っているモンスターのグラフィックが用意され、彼らが起きているかどうかひと目で確認できるようになったのだ！ ちなみに、彼らの寝姿は、どれもとってもプリチー♥ その愛らしいグラフィックを全部見るために大冒険！ というあきれた楽しみもできそうだ。

寝姿は超キュート!

▶全モンスターに寝姿があるぞ。

ゆうれい

ガニラス

●巨大なハサミは危険!

スライムベス

●なつかしのスライム

きとうし

●強力な魔力にご用心

いたずらもぐら

●かわいいけど油断は禁物

発売直前!

『アームズ2』の魅力を徹底紹介!!

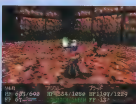
WILD ARMS 2nd IGNITION

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

ファン待望の『アームズ2』の発売まであとわずか! 今回は攻略直前のおさらいとして『アームズ2』独自の戦闘に関するシステムをチェック。さらに、新たな物語を紡ぐ仲間キャラクターたちのイラスト&プロフィールも紹介していこう!!

B A T T L E

戦闘 『アームズ2』独自の戦闘システムに注目!!

前作でお馴染みのフォースパワー(以下、FP)システムに加えて、特殊能力や戦闘回避といった新要素を追加。戦闘シーンでの戦術の幅が広がったぞ。ここでは、特に押さえておきたい4大要素をピックアップして紹介していこう。

▲FPゲージがMAXに達すると、状態異常が全快するぞ!

エンカウントキャンセル ●敵との戦闘を回避

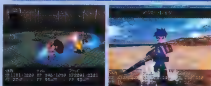
▲この瞬間が逃亡のチャンス。▲赤い「!」なら強制戦闘発生。

アウトフィールドやダンジョン内では、敵とエンカウント(遭遇)すると「!」マークが表示される。このとき、表示から1.5秒以内にキャンセル(ⓧボタン)を押せば、戦闘を回避できるのだ。ただし、赤いマークが表示されたときは要注意! その戦闘はキャンセルできないばかりか、場合によっては不意打ちを喰らってしまうぞ。

フォーム(メンバーチェンジ) ●状況に応じてメンバー交代

▲キャラを後衛にすれば……。▲主人公でも戦線離脱するぞ。

パーティのメンバーが最大6人まで増える「アームズ2」では、メンバーを前衛と後衛に分けることになる。戦闘は前衛の3人のみを操作することになるが、フォームコマンドを使えばいつでも好きなときにメンバーを交代できるぞ。しかも、前衛、後衛に関わらず等しく経験値が得られるので、状況に応じた人選が可能なのだ。

フォース&オリジナルパワー ●魔法や特殊能力を使おう

▲FPを分ける技もあるぞ。▲これで100%先制攻撃確定!

戦闘では、攻撃や防御によって各キャラのFPが溜まり、一定量を超えるとオリジナルパワーやフォースアビリティが使えるぞ。前者は魔法やアームによる攻撃、後者は先制攻撃や2回攻撃といった特殊効果だ。ちなみに、フォースアビリティである「コンバイン」を修得すれば、ガーディアンの召喚攻撃も可能だ。

パーソナルスキル ●キャラの能力は好み次第!

▲スキルを修得すると……。▲戦闘がグッと楽になるのだ。

各キャラはレベルUP毎にパーソナルスキル(以下、PS)ポイントを獲得する。街のPS屋では、ポイントに応じて「PS」を身につけられるのだ。PSとは戦闘を補助する特殊スキルで、クリティカル率UPや特殊防御といったさまざまなモノが用意されている。どのPSを身につけるかによって、キャラの能力が大きく変化するぞ。

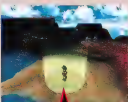
敵か味方か…? 謎の黒騎士 [ナイトブレイザー]

謎の新キャラ登場! 漆黒の鎧を身にまとい、見るからに悪役然とした異形の黒騎士・ナイトブレイザー。この人物は、ガーディアンブレード「アガートラーム」と主人公アシュレーに深く関わっているらしいのだが、真相はキミが確かめよう。

「探索」と「謎解き」の要素をプラスした本格派RPG!

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

9/2 RPG ▶¥6,800(CD2枚組) ▶SCEI ▶MC(1ブロック)

『ワイルドアームズ』といえば、グッズを駆使したパズル的要素があった。あの手応えのある謎解きは『アームズ2』でも健在だ。しかも、今回はダンジョン内が視点変更可能な3D構成となっているので、思わぬ所に謎解きのカギが……。さらに宝探しのようなサーチシステムの登場で、建物やダンジョンを探し出し、ワールドMAPを完成させていくという楽しさも加わったぞ。

サーチシステム
フィールドで「サーチ」を行えば、周囲に隠された未発見の街やアイテムを見つけられるぞ。

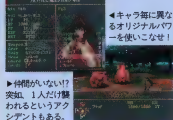
グッズ使用
前作同様、キャラ固有のグッズを使い分けることで、トラップを突破していくのだ。

CHARACTER

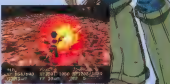
仲間

個性を生かして戦おう

アシュレーと共に戦う仲間たちのプロフィールをチェック！ なかには、普通にプレイしていては仲間にならない隠しキャラもいるらしいぞ。物語展開はもちろん、彼らがどのようなグッズを使うかも気になるところだ。

◀キャラ毎に異なるオリジナルパワーを使いこなせ！

▶仲間がいない!? 突如、1人だけ襲われるというアクシデントもある。

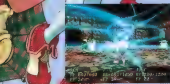
アシュレー

「アームズ2」の主人公。身長は174センチだが線が細いため、どこか優しげな雰囲気がある。かつては銃士隊に所属していたが、ある事件を機にARMSの一員となる。英雄に憧れていただけの青年は、大きな戦いに身を投じていく。

ブラッド

内戦時代の英雄だったが、終戦と共に大量虐殺犯として投獄されてしまう。アシュレーの手によってイルズベイル監獄島より助け出され、ARMSの一員となる。寡黙で協調性も皆無に等しいが、与えられた任務は確実に遂行する。

リルカ

将来有望なクレストソーサレス（魔法使い）で、笑顔の似合う元気な少女。「エレニアックの魔女っ娘」の異名をとる姉に憧れて魔法を学ぶ。魔法の腕は未熟だが、彼女の前向きな思考と行動力はARMSに欠かせないモノとなる。

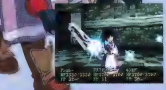
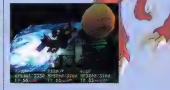
ティム

ガーディアンの力を具現化できるゾアプリースト（獣神官）の末裔。ごく普通の少年だったが、内に秘めたその力のせいでテロ組織に狙われてしまう。そして、それをきっかけにARMSに加わり、幼いながらも重要なメンバーとして活躍。

マリアベル

新たなヒロイン登場……と思いきや、実は齢??歳を越える吸血鬼。愛らしい外見からは想像もつかないが、失われた太古の技術に精通しているらしい。全編を通じてアシュレーたちをサポートするが、何かと謎の多い少女(?)だ。

アナスタシア

かつてファルガイアを席巻した「焔の災厄」を退けた伝説の英雄。ガーディアンブレード「アガートラーム」を振るう姿から、剣の聖女と称えられる。存在自体が伝説と化している彼女がどのような形で物語に関わってくるのだろうか？

ルシエド

「剣の聖女」と共に「焔の災厄」を退けたとされる欲望を司るガーディアン。ティムによって召喚されるほかのガーディアンと異なり、何故かアシュレーと共に戦っているようだが……。その存在を含めて、すべてが謎に包まれている。

ついに明らかになった！新バトルシステム「カーディッシュ・アタッカード」とは!?

続々と新情報が公開され、ますます期待が高まる超大作RPG『アークザラッドⅢ』（以下『アークⅢ』）。今回は、バトルを盛り上げる注目の新システム「カーディッシュ」＆「アタッカード」を大紹介！ 新たなモンスターの召喚システムをチェックせよ！

アークザラッドⅢ

秋予定 RPG ▶価格未定 ▶SCEI ▶対応周辺機器未定

モンスター召喚法が変化

ヴェルハルト

三賢の家でずっと暮らしている、浮き世離れした剣士。刃渡りの広い大剣を愛用していて、剣の実力は故郷の島で1、2を争うほど。性格は冷静沈着で、世の中のことには興味を示さない。

モンスターを仲間にするテオの特殊能力、それが「カーディッシュ」

カーディッシュ　モンスターをカードに封じ、己の力とする

前回の記事で紹介した、モンスターの力を借りて戦う少年、テオ。『アークⅢ』の新要素「カーディッシュ」とは、モンスターをカードに封じ込めて自分の力にする、テオの特殊能力のことなのだ。直接モンスターを捕獲する前作のラヴィッシュを進化させた、画期的な特殊能力になっているぞ。

▲▶テオの特殊能力、カーディッシュが発動！

◀▼モンスターが光に包まれ、カードに封じ込まれる。

●仲間モンスターの新しいカタチ！

『Ⅰ』の召喚の壺、『Ⅱ』のラヴィッシュにつぐ、召喚の新しいスタイルだ！

モンスター協会　モンスターカードの管理はおまかせ！

モンスターを封じたカードは、1度に5枚までしか持ち歩けない。そこで、持ちきれないモンスターカードは、街のモンスター協会に預けることになる。カードに封印できるモンスターは100種類以上。さらに、入手したカードを登録できる「モンスター図鑑」というものもあるらしい。協会でカードをコレクションしたり、図鑑を埋めていくのも本作の楽しみのひとつだ！

▲この看板が、協会の目印だ。

◀目印はこのマーク

◀モンスターの力を研究している機関なのだ。

◀預けたカードはいつでも引き出せる。

アタッカード　モンスターの能力を戦闘で引き出す

モンスターの力が封じられたモンスターカードは、ただ持っているだけでは役に立たない。カードの力を発揮するには、テオが持つもうひとつの特殊能力「アタッカード」で、カードに封印されたモンスターの力を解放しなければならないのだ！　カードから解放されたモンスターは、派手なエフェクトとともに強烈な攻撃を繰り出す。しかし、使ったカードはその場で消えてしまうぞ。ここでは一部のモンスターカードの効果を、ひと足早く紹介しよう。

◀エフェクトも威力もド派手。最後の切り札になりそうだ。

マーシア

学術都市ルーサで自然魔法の研究をしている。おっとりした性格のお姉さん。研究に没頭する毎日を送っているため、世間一般の常識には少々うとい。しかし、芯は強い女性である。

ロック

両目から発する閃光で、敵を重力状態(?)にする。重量状態になった敵は、動きが鈍くなる？

▲ロックが封じ込められたモンスターカードを使用。

◀▲空高く飛翔したロックの瞳から、閃光がほとばしる！

ふくろリス

仲間の大群を引き連れて出現し、画面狭しと駆け回る。この大行進に巻き込まれたら、かなり痛そうだ。

▲▶ふくろリスの群れが敵のモンスターを襲撃！　このカードを使ったあとには、草木一本残らない!?

ヘモジー

前作、前々作では召喚獣だったおなじみのヘモジーも、モンスターカードにできる。以前は敵を自分と同じヘモジーに変えられたが、今回は……？

▲▶前作よりもりりしく(?)なっての登場だ。

※の写真は「II」のものです

▶▼嫌な笑顔で高笑い。あまり使いたくない!?

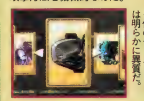
ワライタケ

見るからに不気味な表情のワライタケは、薄気味悪い笑い声で敵の移動力を低下させる。あまりの恐怖に、モンスターも足がすくんでしまうのか。

イントルーダー

前作に登場した機械兵を思わせる、メカニカルなフォルムが特徴のモンスター。本体の下に取りつけられた大型の機銃で、敵を撃ち抜く。攻撃方法も機械的なのだ。

◀他のモンスターとは明らかに異質だ。

▲◀戦闘機さながらの機銃掃射で攻撃！

飛炎　戦闘に使わないレアカードも！

モンスターカードの効果は、なにも敵を攻撃するだけではない。封じ込めたモンスターによっては、戦闘以外に特殊な効果を発揮するカードになることもあるぞ。その一例が、ここで紹介する"飛炎"。飛炎を封じたカードを使うと、主人公たちを乗せて空を飛び、新しい世界へとアレクたちを運んでくれる！

◀▶実はこの飛炎は、前作の主人公だったエルクが愛用していた飛空艇、ヒエンのモデルになったモンスター。前作との意外な接点でもあるのだ。こちらの飛炎は、自由自在に大きさを変えるという特殊な能力も持っている。戦闘でも使えるかもしれないぞ！

第6回電撃ゲーム3大賞の各部門の入賞作品がついに決定した。4月10日の応募締め切りから、1次選考、2次選考を経て、8月上旬までに各部門で最終選考会を開催。ゲーム小説大賞では、安田均、深沢美潮、広井王子、伊藤和典、佐藤辰男（小社社長）の5名、ゲームイラスト大賞では、天野喜孝、出渕裕、衣谷遊、宮野洋美（電撃文庫編集長）の4名、ゲームコミック大賞では、永井豪、雨宮慶太、佐藤辰男の3名（押井守は欠席）の選考委員がそれぞれ最終選考会に出席し、以下の通り入賞作を決定。大賞受賞者には正賞と副賞100万円、金賞受賞者には正賞と副賞50万円、銀賞受賞者には正賞と副賞30万円、選考委員奨励賞と佳作、奨励賞には正賞と副賞5万円がそれぞれ贈られる。(文中敬称略)

決定! 電撃ゲーム3大賞

第6回 電撃ゲーム3大賞入賞作品発表!!

応募総数2,091作品の頂点に立つのはこの作品だ!

電撃ゲーム小説大賞
応募総数1,326作品

大賞 正賞＋副賞100万円
『勝ち戦の君』
円山園子(33歳)東京都／会社員

金賞 正賞＋副賞50万円
『ダブルブリッド』
中村恵里加(23歳)東京都／フリーター

銀賞 正賞＋副賞30万円
『若草野球部狂想曲 ボーンヘッド』
一色銀河(25歳)兵庫県／会社員

電撃ゲームイラスト大賞
応募総数611作品

大賞 正賞＋副賞100万円
該当作なし

金賞 正賞＋副賞50万円
『長靴をはいた冒険猫』
鈴木由果(27歳)神奈川県／主婦

『樹海の王オオモリクジラを狙う密猟者を阻止せよ!』
田中茂(43歳)三重県／会社員

銀賞 正賞＋副賞30万円
『無題』
久保埜香(18歳)千葉県／専門学校

『道ROT(タオロット)』
本澤みどり(20歳)岡山県／学生

『There is no common point.』
三崎友敬(21歳)岡山県／大学生

選考委員奨励賞 正賞＋副賞5万円
『パラレリア』
古尾好亨(22歳)茨城県／フリーター

電撃ゲームコミック大賞
応募総数154作品

大賞 正賞＋副賞100万円
該当作なし

金賞 正賞＋副賞50万円
『潰乱少年』
北村游児(32歳)東京都／アシスタント

銀賞 正賞＋副賞30万円
『家族の肖像』
風海 俊(29歳)京都府／無職

佳作 正賞＋副賞5万円
『夏日』
かずといずみ(19歳)東京都／家事手伝い

『烏天使』
梁生ほずみ(21歳)岡山県／大学生

奨励賞 正賞＋副賞5万円
『人類殲滅部』
空木朔子(23歳)東京都／無職

●主催
株式会社メディアワークス
●後援
株式会社文化放送／
株式会社セントラルミュージック

戦塵のかなたに烈風が吹く。

ついにできたを。

KOEI

いざ、プレイステーションで。興奮の戦国ドラマへ。

歴史シミュレーションゲーム

信長の野望®烈風伝

●最適な戦術を選択せよ!──軍団の規模により3段階に変化する戦場
●激突しあう陣形の統率が合戦の勝敗を決める
●「支城」を建設して「支配範囲」を拡大。思い通りの国造りが可能
●大名家の勢力の大小を表す「威信」が、武将の忠
●大兵力で他国を「威圧」し、「外交」「調略」を有利に進

●プレイステーション版／価格9,800円 **9月9日発売**

予約特典

──いま店頭で予約すると、攻略記事・読み物満載、豪華折込みつき小冊子がもらえる!──

特製『軍略マニュアル』プレゼント!

▼ワンダースワン:各 4,200円・好評発売中

信長の野望 for WonderSwan
三國志 for WonderSwan

▼プレイステーションザベスト・好評発売中

Winning Post 3・2,800円／三國志Ⅴ・3,800円
信長の野望 覇王伝・2,800円／信長の野望 天翔記・3,800円
太閤立志伝Ⅱ・2,800円／Winning Post 2プログラム'96・2,800円／三國志Ⅳ・3,800円

▼コーエー定番シリーズ プレイステーション版:各 1,980円

コーエー定番シリーズ ¥1,980

信長の野望 リターンズ
三國志 リターンズ

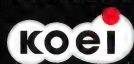
コーエーの最新情報をお知らせしています。テレホンサービス TEL.045-561-8000(テレビゲーム専用)・TEL.045-561-1100(パソコン専用)・ホームページ http://www.koei.co.jp/

■以下のソフトについては発売より9ヶ月間の中古販売を禁止します。…「信長の野望 烈風伝／KOEI the Best ゼルドナーシルトSpecial／KOEI the Best 維新の嵐
KOEI the Best 蒼き狼と白き牝鹿・元朝秘史／KOEI the Best 毛利元就 誓いの三矢／KOEI the Best 水滸伝・天導一〇八星／KOEI the Best 大航海時代外伝」
■上記以外の掲載ソフトについての中古販売は一切許可しておりません。■本ソフトについては無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。また"DUAL SHOCK"は同社の商標です。
■広告に記載されている社名及び製品名は、各社の商標または登録商標です。■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861(代)

また一歩、
ほんとの競馬に近づいた。
「ウイニングポスト4」
を予約すると特製
オリジナルポスター
をプレゼント!
あの興奮の第66回日本ダービーの
武豊とアドマイヤベガの勇姿が
特製オリジナルポスターに!
※ポスターは、商品と引き換え時に
お渡し致します。詳しくは店頭にて
お問い合わせください。
4
ウイニングポスト
種牡馬からレースまで充実の海外競馬。馬をみごとに個性化する新配合システム。自分だけの血統を作れる「ウイニングポスト」だけの興奮がさらに深くなった。生粋の競馬ファンも、ビギナーも、さあウイニングポストワールドへ!
キャラクターデザイン©かどた ひろし

世界は――

ZILL O'LL
ジルオール

この秋、空前絶後の本格RPG――

10月7日発売予定 ●プレイステーション版／価格・[illegible]800円

まだ見ぬ冒険に満ちている――

1年におよぶ沈黙を破り、
幻想のオペラ、いよいよ開幕。

株式会社コーエー
〒223-8503 横浜市港北区箕輪町1-18-12 TEL.045-561-6861（代）

PlayStation
旅路の果てに

ロード・オブ・フィスト

つかむのは「拳王」の称号。

対戦も、格闘もできる、異色のRPG登場！

6つの冒険が君を待っている!!「RPG」モード

■育て方によって主人公のグラフィックが変化!!

19世紀の中国を舞台に繰り広げられる物語は全部で6つ。少林拳では、盗賊に両親を殺された主人公が敵討ちの旅に出たり、洪家拳では絶世の美女を求めて中国全土を駆け巡る。また、このモードでは、プレイスタイルによって、主人公の姿形が変化するぞ！

■中国全土を制覇して、全ての奥義をマスターせよ！

旅をしていくうちに各地の道場で「奥義」を身につけることができる。奥義のほかに「秘伝」と呼ばれる究極の技もどこかに存在しているぞ。また、通常の戦闘以外に、タイムアタックでダンジョン内を抜けるものや、100人のキャラクターを倒すものなど、多彩な戦闘を楽しむことができる。

2〜8人対戦可能!!「格闘」モード

■最大8人まで参戦可能!! 究極の3D格闘!!

複数で戦うから面白い！4人対戦は「バトルロイヤル」方式のほかに「タッグ戦」などのチームバトルを楽しめる！また、マルチタップを2つつなぐことで、最大8人まで戦うことができる。複数で戦うからこそ、いままでの3D格闘ゲームにはない緊張感を楽しむことができる！使える技はすべて、中国の代表的な6つの拳法を再現！

- ●少林拳・・・・・・・豪放かつ軽快、重厚かつ流麗な足技が特徴
- ●截拳道・・・・・・・水のように、あらゆる状態に対応する究極の武術
- ●太極拳・・・・・・・気をためて、優雅な動きで敵を拿捕する
- ●八極拳・・・・・・・比類なき破壊力を持つ、一撃必殺の拳
- ●洪家拳・・・・・・・龍、虎、蛇など5つの獣形を使い分ける剛拳
- ●酔　拳・・・・・・・敵を幻惑して隙をつく、トリッキーな武術

みんなで闘うか、育てて闘うか

電撃コミックス
「Lord of Fist 公式攻略コミックアンソロジー ＋ パーフェクト攻略ガイド」
好評発売中　定価：本体720円＋税

サウンドトラック
「オリジナルサウンドトラック Lord of Fist」
9月1日発売予定　¥1,800(税抜)

ドラマCD
「Lord of Fist〜拳王伝〜」
9月1日発売予定　¥2,800(税抜)

好　評　発　売　中　！

■複数同時対戦格闘RPG　■希望小売価格¥5,800(税別)
■デュアルショック対応／マルチタップ対応　■1人〜8人用

MEDIAWORKS (株)メディアワークス　東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート　TEL052-773-7083　URL http://www.mediaworks.co.jp/

愛(ドキドキ)と冒険(ワクワク)は、女子高(ハイスクール)から始まる!!

あかほりさとる produce

ハイスクール☆ブリッツ オブ

カードバトルアドベンチャー

臣士れい
門井亜矢
ことぶきつかさ
たくま朋正
ひかゆ
山本和枝
吉崎観音
その他40名以上が描き下ろし!
(敬称略、五十音順)

★プレイステーション版
10月28日発売予定
予価5,800円(税別)

★トレーディング・カードゲーム
8月31日発売 発行:メディアワークス 発売:角川書店
クラスパック(カード45枚+ルールブック+グレードチップ1枚) 予価1,300円(税別)
ブースター・パック(カード14枚) 予価400円(税別)

MEDIAWORKS 発売:(株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL.052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

プレイステーション版「ハイスクール・オブ・ブリッツ 予約キャンペーン実施中!

PS版ハイスクール・オブ・ブリッツを1999年8月31日(消印有効)までにお店で予約して、その予約券の控えをメディアワークスにお送りください。
もれなく、「全81キャラコンプリート特製ポストカード(4枚組)」をプレゼントしちゃいます!

応募方法	はがきに住所・氏名・電話番号・年齢・職業をお書き添えの上、予約したお店の捺印を押した予約券の控え(スタンプ台紙)を貼って下記までお送りください。 ※お店によって予約形態が異なりますので予約時にご確認ください。※また、複数枚のご予約をいただくときは、まことにお手数ですが、この予約券を別に入手してください。
送り先	〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス ソフト事業部 「ハイスクール・オブ・ブリッツ予約キャンペーン」係

ハイスクール・オブ・ブリッツ 予約申し込み券 (株)メディアワークス

この予約申し込み券に必要事項を書き込み、お近くのゲームソフト取扱い店にお持ちください。

メディアワークスゲームソフト
「ハイスクール・オブ・ブリッツ」を予約します。 プレイステーション版 1枚/金額 5,800円(税別)

フリガナ
お名前 TEL.

ご住所 〒

※この申し込み券は、コピーしてもご利用いただけます。

ハイスクール・オブ・ブリッツ スタンプ台紙 控

▼ここにショップの承認印を押してください

いつもひとりだと、思ってた。

悠久幻想曲3

Perpetual Blue

パーペチュアルブルー

束ねた心が、未来を変える。

12月9日同時発売予定

プレイステーション版：予価5,800円(税別)
ドリームキャスト版：予価6,800円(税別)

「悠久幻想曲」の着信メロディをプレゼント♪

予約キャンペーン実施中

「パーペチュアルブルー」を1999年10月31日(消印有効)までにお店で予約して、その予約券の控えをメディアワークスまでお送りください。
PS版をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版の着信メロディ付ポストカード、DC版をご予約の方には「悠久幻想曲」SS版の着信メロディ付ポストカード、両機種をご予約の方には「悠久幻想曲」PS版&SS版と「デバイスレイン」の着信メロディ付ポストカードをさしあげます。

応募方法 はがきに住所・氏名・電話番号・年齢・職業をお書きの上、予約したお店の捺印のある予約券の控え(スタンプ台紙)を貼ってお送りください。
※お店によって予約形態が異なりますので、予約時にご確認ください。

送り先 〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館 (株)メディアワークス ソフト事業部「パーペチュアルブルー予約キャンペーン」係

MEDIAWORKS (株)メディアワークス 東京都千代田区神田駿河台1-8 東京YWCA会館
ユーザーサポート TEL 052-773-7083 URL http://www.mediaworks.co.jp/

<きりとり線>

Perpetual Blue 予約申し込み券 株式会社メディアワークス

メディアワークスゲームソフト「Perpetual Blue」を予約します。 ※予約される機種に必ず印を付けてください。

□プレイステーション 1枚5,800円(税別)／□ドリームキャスト 1枚6,800円(税別)

ふりがな
お名前　　　TEL.　(　　)

ご住所 〒

※この予約申し込み券に必要事項をお書きの上、お近くのゲームソフト取扱店にお持ち込みください。

Perpetual Blue スタンプ台紙

□プレイステーション／□ドリームキャスト
※予約される機種に必ず印を付けてください。

▲ここにお店の捺印を押してください。

サンライズメカが大活躍のバンプレスト最新作を徹底攻略!

- 全エンディング制覇確実! シナリオ分岐条件大公開!!
- 隠しユニット「R-1」を含む、アイテム入手条件を一挙紹介!!
- 武器リストを含む、全ユニット完全データ収録!!

これ1冊で全125マップを徹底攻略!!

リアルロボット戦線 完全攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集　定価:本体950円+税　**絶賛発売中**

電撃攻略王の新刊

ココが電撃! 原作・石川賢氏描き下ろしカバー、描き下ろしイラスト多数収録!!

ゲッターロボ大決戦! 完全攻略ガイド

電撃PlayStation特別編集
予価:本体950円+税
9月22日発売予定

- 発売中 **ルームメイト~井上涼子~公式パーフェクトコレクション** 電撃攻略王特別編集　定価:本体1,800円+税
- 発売中 **Lの季節 A piece of memories 公式攻略ガイド** 電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集　定価:本体950円+税
- 発売中 **サイバネティック エンパイア 公式攻略ガイド** 電撃PlayStation特別編集　定価:本体1,200円+税
- 発売中 **マリア2 受胎告知の謎 公式攻略ガイド** 電撃PlayStation特別編集　定価:本体950円+税
- 発売中 **重装機兵ヴァルケン2 完全攻略ガイド** 電撃PlayStation特別編集　定価:本体950円+税

発行●メディアワークス　発売●角川書店

お問い合せ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

緊急特集 Catch Up!! THE NEXT GENERATION PLAYSTATION

SCEI&サテライトカンパニーのプロデューサーが初めて語る

次世代PS

DPSでしか読めない!超豪華座談会2本立て!!

正式名称や発売日、価格、ソフトラインナップなど、すべてが謎に包まれたままの次世代PS。数々のヒットタイトルを世に贈り出してきたクリエイターたちは、どう見ているのか、どこまで開発が進んでいるのか……非常に気になるよね？　そこでDPS編集部では、SCEIとサテライトカンパニーのプロデューサーに独占取材を敢行。現場の声を聞いてきたぞ！

独占座談会

サテライトカンパニープロデューサー座談会

まず第一弾では、数々の個性豊かなソフトを世に贈り出しているサテライトカンパニーのエグゼクティブバイスプレジデント4人が登場。次世代ＰＳについて、存分に語ってもらったぞ！

GUEST ―― 出席者

赤川 良二氏
株式会社
アーク・エンタテインメント
エグゼクティブ
バイスプレジデント

PROFILE
…93年にSC…97年…アーク・エンタテインメント設立。代表作『アークザラッド』シリーズなど。

金子 孝弘氏
株式会社
コントレイル
エグゼクティブ
バイスプレジデント

PROFILE
…97年10月にコントレイル設立。代表作に『ワイルドアームズ』シリーズ、『レガイア伝説』など。

山内 一典氏
株式会社
ポリフォニー・デジタル
エグゼクティブ
バイスプレジデント

PROFILE
…年SCEI入社。98年…ポリフォニー・デジタルを設立。代表作に『グランツーリスモ』『オメガブースト』など。

山元 哲治氏
株式会社
シュガーアンドロケッツ
エグゼクティブ
バイスプレジデント

PROFILE
…93年SCEIへ。97年…シュガーアンドロケッツ設立。代表作『ジャンピング・フラッシュ』シリーズなど。

今だから語れる現行ＰＳ立ち上げ時の秘話

――今回は次世代ＰＳ独占座談会ということなんで、もちろんそのことが話題の中心になるわけですが、まずは少しさかのぼりまして、現行の「PlayStation」というものをはじめてご覧になったときの感想からお聞かせいただけますか？

山内：ぼくは、以前からレースゲームを作りたかったんです。レースゲームを作るのって、実は２Ｄではすごく難しくって、やっぱり３Ｄなんですよ。３Ｄの表現手法の１つであるポリゴン自体は、パソコンの世界だとずいぶん前からあって……ぼくが中学２～３年くらいの頃からポリゴンを使った実験的なゲームとか、デモ・プログラムというのはあったんですが……。でも、ＰＳでようやくちゃんとしたレースゲームが作れる、理想的なフィールドが出てきたっていう感動はありましたね。

山元：そうですね、感動はありましたよ（一同・笑）ただ当時、ぼくはポリゴンとか難しいことは、あんまりわかんなかったんだよね（笑）　でも、ＰＳはメディアがＣＤ－ＲＯＭだったでしょ？　だから何となく、動画が入るのなぁ～とか、あとＣＤで音楽なら出せるかも……とか漠然と思ってた。そういえば、ＰＳの立ち上げの頃、３ＤＯを見せてもらったことがあったんだけど、ＰＳより全然制作が進んでるわけ。だからみんなで「おいおい、話が違うぞぉ」とか「あぁ～終わりだ」って（笑）「ま、しょうがないから飲みに行くか」って夕方４時ごろから飲みに行っちゃったことがあった（笑）

赤川：あぁ、そうだった。「これで俺たちも負けたな～」みたいな（笑）

山元：で、山内があの時一番下っ端でさ。

赤川：新入社員だったから。制作部って今、200～220人ぐらいいますけど、あの時はボクと山元、山内の３人だったんですよ。

金子：そうか、３人だったんだ。

山元：そう。で、一番仕事をしてなかったのが、赤川さん（笑）

山内：ぼくは新入社員で、朝ちゃんと花瓶に水やってましたから。きれいに机拭いて。営業とかもやりましたからね、当時は（笑）

――当時、次世代機戦争と言われていて、SCEI不利という論調が確かにあったと思うんですよね。セガさんには多くのタイトルがあり、実績もあって……。

山元：ＰＳを立ち上げた頃ってゼロでしたからね、ぼくらの財産は。やはり一番苦しかったときかな。『グランツーリスモ』もなければ『アークザラッド』もないわけですから。

金子：ぼくは、その当時まだ他の会社にいて、94年の10月に入社してきたんですが……入社前の印象で言うと、ＰＳは、流通面では当時ゲーム業界が抱えてた矛盾をことごとくロジカルに潰していって、すごく未来が見えた。業界全体がこうなればいいのにと思ったぐらい。ただ、やっぱりソフトやハードの面で見ると未知数でしたよね。

次世代ＰＳがクリエイターにもたらしたインパクト

――では次に、次世代ＰＳを初めてご覧になった時の感想をお聞きしたいんですが……。

山内：まずハードのスペックやデータが出てきて、その後、実際にデモといいますか……３月の発表会のデモも作ったんですが……そのときはすごくドキドキしましたね。というのも現行ＰＳのときは、最初からいろんなものがすごくクリアだったんです。自分が何をしなきゃいけないかとか、どういうものを作らなきゃいけないかという部分が。我々も“チャレンジャー”だったし、失うものなんか何もなかった。でも次世代ＰＳでは、「今回もクリアかな？」というのがすごく不安でしたね。結果として今の段階では「とりあえずクリエイターとして、次世代ＰＳでもやっていけるな」という感覚はありますけどね。

――その「やっていける」と踏み切れたきっかけといいますか、決定的になった瞬間というと……。

山内：ひとつは、自分の想像可能な範囲に収まっていたという部分でしょうね。ハードとしては基本的にものすごく……２桁くらい性能は上がったけど、それがいい意味で、全然得体の知れない、驚愕するほどのものではなかった。「やっぱりポリゴンか」と思ったところも少しありますしね（笑）　でも、一方でポリゴンの性能というか表現力って、ある一線を超えるとソフト自体を変貌させる力はあると思うんですよ。今回はその水準を超えているので、おもしろそうだな……とは思っています。

山元：ぼくはね、今まで蓄積してきたソフトタイトルを引き続き継続していっていいのか？　という疑問が少しあるんだよね。だから次世代ＰＳでは、今のユーザーを大事にしつつ、さらに新しいことをやっていかなきゃならないと思ってるんだけど……人間ってほら、どうしても楽なほうへいくから……（笑）　そういった意味で、次世代ＰＳの存在は、新しいことにトライする良いきっかけになったと思う。

山内：でもそこがね、作る側として本当につらいところですよ。ユーザーにも期待されているだろうし……。何ていうか、今はもうチャレンジャーじゃないんですよ。そこがすごくイヤでイヤでしょうがなくて……。昔と違って「ゲームをやってるソニー」というものが、ものすごく大きな存在になったじゃないですか。そこが、「失うものは何もない」状態でやれた現行ＰＳの立ち上げと比べるといちばん違う部分かもしれない。

――ちょっと話が戻りますが、「山内さんが理想としていたゲーム機＝ＰＳ」だったとして、次世代ＰＳというのはどういうイメージなんでしょうか？

山内：こんなこと言うと久夛良木さん（ＳＣＥＩ代表取締役社長）がすごく怒るんですけど（苦笑）　ある種、その方向性というものをすべてそのままの形で伸ばしていく、っていうコンセプトだろうと……。ただソフトが、そのまま伸びていくのか？　同じ状態から伸びていくのか？　というとそうではなくて、やっぱり量的な進化と

サテライトカンパニーとは? SCEIの出資で作られたソフトハウス [illegible] 現在SCEIには [illegible] サテライトカンパニーがあり [illegible] いずれもSCEI [illegible] 副社長の佐藤明氏が務めている。ちなみに『バイスプレジデント』とは、副社長という意味だ。

「もちろん新しいことにもチャレンジしていきたい。でも自分はやっぱり『アーク』をどうするのか……ってところにいっちゃうんですよね」

か、質的な進化というのはある、と。現行ＰＳの限界を超えた瞬間に、ソフトのほうは違った形態ってありえると思うんですよ。今度のハードは多分そういうことができるハードだと思うから……。

赤川：ぼくは、このなかで一番歳上だったりとか、そういう意味でいうと、他の人とは違う感触があるんです。ＰＳ当初の何もなかったときと比べて、今は「ある程度構築されたものがある」という中でやっぱり考えちゃいますね。情けないんだけど、この５年でやっとポリゴンとは何かがわかって（笑）、次世代機でやりたいこともたくさんある。ただ、やっぱり俺は『アーク』をどうするか？っていうところにいっちゃうんですよね。だから、まったく新しいものにもチャレンジしていくし、若い人のそういう気持ちは大事にしたいな……と思いつつ、でも、せっかく今までかかって築いたものなんで、それを基にして次世代機でもやっていこうかな、と。基本的にソフトの楽しさというのは、ハードのスペックが上がってもそんなに変わらないと思うんですよ。ソフトの種類によっては劇的に変わる場合もあると思うんですが、物語のおもしろさとか、人を感動させたり、っていうことは一緒じゃないですか。そういう意味では、やり続けるしかないのかなぁ～という……それはそれで、もちろん大変ですけどね。

――金子さんはいかがですか？　３月２日の次世代ＰＳの発表会会場でお会いしたとき、「すごかったですね」って申し上げたら「あれで何しろって言うんでしょうね」というふうにおっしゃってましたが（笑）

金子：そうなんです（笑）　あの前後、ぼくもいろいろ考えてみたんですが……たとえば新しいハードのスペックを使うとしたら、『レガイア伝説』の３Ｄの戦闘シーンで、キャラを何ポリゴンにできるんだろう、何体出せるんだろう、エフェクトはどうなるんだろう、フレームはどれだけ上がるんだろう……っていろいろスタッフとシミュレーションしてみたんですけど……。確かに絵的にはすごくなるんですよね。でも『レガイア』でやったバトルシステムや、おもしろさをどう変えることができるのかというと、別に変えなくてもいいし変えようも思わないし……みたいな結論になって（苦笑）

――『レガイア』の戦闘システムって、すごく良くできているというか、完成されてましたよね。

金子：そのゲームのおもしろさの部分、すごさの部分をどう変えることができるか？　っていうのは、いまだに結論が出ないでいるんですよ。

私はＰＳ立ち上げ時からのスタッフでもなくて、ＳＣＥ！にもいなかったので、それまでの２Ｄが３Ｄになる時にどう発想を変えなきゃいけないか……という痛みを個人的な体験として持っていないんですよね。売る側としては見てましたけれども。ＣＤだからどうだとか流通の在庫がないからどうだとか、それはすごくあった。でも、ゲームの作り方に関しては自分のスタイルとかイメージがなかったんですよ。それがないぶん…これも久多良木さんが聞いたらきっと怒るんでしょうけど、方法論としては今までやってきたＰＳでのＲＰＧの作り方をそのまま踏襲していく、というやり方でしか今のところ作れていないんです。それが世の中に出てきたときに「絵はすごい、でもね……」ってことになったらイヤだし。

だから、それまでに何か新しい遊び方を入れなきゃいけないね、ということは常にスタッフの中に、私の中にぶら下がってはいるんですが、まだ方向性が見えてこない。だから悩みながら、今現在は相変わらず「どうしたらいいんでしょう」……という感じですね。

山元：ぼくはね、逆にすごく楽観視してます。だって、別に「（次世代ＰＳでは）美麗な３Ｄしかやっちゃいけない」というわけじゃないから。音にしたってSPU２（注１）を積めば、今まで以上の音的な遊びはできるし。ソフト側の努力によって、平凡なシチュエーションでいろんな音楽の出し方とかＳＥの出し方ができるじゃないですか。たとえば、まぁ良い例かどうかはわかんないけど、ＲＰＧでね、第何章のどこのシーンだったら必ず同じＢＧＭが流れてたけど、それがある程度キャラクターのステータスを見て変えるくらいのサウンド的な余裕ができてくる、と……。今までただつけてたＢＧＭというよりはもっと参加性が上がるというか……たとえばの話ですよ。そういった意味で、スペックが上がることによってできることの幅がかなり広がるので、おもしろいと思いますよ。

次世代ＰＳは現行ＰＳの延長上にある作りやすいゲーム機？

――次世代ＰＳのデモンストレーションを見て「すごい」と感じた反面、「クリエイターの方々は苦労されるんじゃないか？」という不安も感じたのですが、実際はいかがですか？

山元：それはゲームの作り方次第であって、必ずしもそうじゃないと思います。ぼくなんかは、３Ｄだけじゃなくて、２Ｄの表現であっても驚かせることはできると思ってるんで……。たとえば、320×240の低解像度で描く２Ｄって、やっぱりつらいものがありますよね。でも、パソコンみたいなハイレゾ（高解像度）上でやってるいろんな２Ｄの……たとえば１枚の絵でも、結構おもしろいことはできるわけです。それは次世代ＰＳでもアリかなと。それでよく耳にするんだけど「エモーションエンジンを積んでスゴイことができるからスゴイことをやろう！」と。そうすると、お金がかかるとか時間がかかるとか言う人も多いけど、要するに、みんなハリウッド志向でやっていけば、それはお金がかかるのは当たり前であって……。ただ、ソフトって『パラッパラッパー』みたいなシンプルなソフトが売れたりとか、そういう一面もあるわけですよ。フォーマットの健全な姿というのは、そういったいろんなソフトが出てきて、それが広がっていくというか、ニュージャンルが出てくるというのが美しい姿だと思うんです。そこまでの事象を現行ＰＳで証明したわけだから、それ以上に広がりを持ったフォーマットにするようなタイトルを狙っていくと、スタッフは３人で済むかもしれない。実際、今ぼくのところ（シュガーアンドロケッツ）でもやってますけど、２人とかで……（笑）　だから、作り手が苦労するか否かはソフトの企画次第じゃないかなぁ～と思いますよ。

――もっとわかりやすく、単純に次世代ＰＳが作りやすいマシンなのか、難しいマシンなのかという部分はどうなんでしょう。素人目には難しそうですが？

山内：現行ＰＳに比べて作りやすいと思いますけどね、圧倒的に。アセンブラを書ける人間なら、意外にすんなり入り込めると思います。まぁプログラマーの目で見れば、ですけどね。そういう意味では、現行ＰＳの開発環境しか知らない人はチョット苦労するかもしれませんが……。それと、お金もそれほどかからないですよ、開発機材をひと通りそろえるぐらいなら。

山元：でも、技術面では現行ＰＳよりもっと差が出る。作る人によって、クオリティの違いが出てくると思うな。

――私たちやユーザーは「次世代機だから何か違うことができるんじゃないか？」と何の疑いもなく信じてる部分があるんです。でも、３月４日にゲーム誌向けに行われた発表会では、久多良木社長から「次世代ＰＳもゲーム機である」ということを強調されたお言葉がありましたよね？

山内：だから、家庭用のエンタテインメント端末云々だ、というふうに考えるのが間違いだと思うんです。ゲーム機はゲーム機だと思うんだけど……。なんていうのかな、今までゲーム機って「何で〝ゲーム〟だったか」というと、ハードスペックが足りなくて、いろいろなものを表現するときに抽象化せざるを得なかったからでしょ？　たとえば、チビキャラにせざるを得ないとか、いろいろな制約があった。で、ああいう形でゲームの楽しみを見せようと思ったときに、抽象化という手法を使うしかない。効果音から何からね。でも、今回は抽象化しなくても作れるんですよ。それが大きな違いになるかもしれませんが。

赤川：それで、ユーザー側からどう見えるかというと、今までは「想像力の補完あり」でしか楽しめなかった。だから子供は入れるけど大人は入りにくいという……。そういう世界でしたよね？　子供は想像力が豊かだから完全に感情移入できるけど、大人は想像力に乏しいから感情移入できなかった。でも、今度は多分想像力の補完なしに感情移入できると思うんです。映画が良い例で、ゲームというものがすごく自然になるんですよ。今までは、ゲームってすごく特殊なエンタテインメントのジャンルだったイメージがあるじゃないですか。だけど、これからはもっとすごく自然に、誰でも楽しめるものに変わっていくのかなぁ～という気がします。

――初めてご覧になったときからずいぶん経って、次世代のＰＳ印象は変わってきましたか？

山内：現行ＰＳというのは、パフォーマンスの見極めが難しいマシンで、すごく長い時間かかって表現力が上がっていったところがあるんですよ。それに対して次世代機ＰＳって……さっき「作りやすい」って言いましたけど、ある種そういうところがわかりやすいマシンなんで

「まだ方向性が見えてこない。だから相変わらず悩みながら、どうしたら良いのか……と試行錯誤している感じですね」

すよね。現行ＰＳは元々が難しいハードだっただけに、うまくパフォーマンスを引き出すっていうところで思案しなきゃいけなかったし、それに合わせて表現されるものも変わっていったんですが、今度はすごく作りやすいハードなので、ある種最初から「これくらいのことができるかな？」ということが見えやすいし、想像しやすいですよ。

――現行ＰＳの開発を経てきたから次世代ＰＳの開発が楽であるという部分はありますか？

山内：それはありますね。でも、それはあくまでハードの性能云々に関して、って話しですよね。それで何ができるかということに関しては、多分これからの何年間というのは相当いろいろな……試行錯誤みたいなものはあるでしょうね。でも、絶対に進化はすると思いますよ、いろいろと。

山元：まぁいろいろと盛り上がってますよ（笑）　けっこうおもしろいんじゃないですか？　現場の人間は。すごくモチベーション高いし。

金子：やっぱりね、本当にモチベーション高いよね、今は。もう現場はいじり回したくてしょうがないっていうか、イイおもちゃが来たと思って（笑）

――やはり、ＣＧのチームの方とかはすごく興味を持たれていると思うのですが。

赤川：そうですね。そういう意味で、まだちょっと最終的なパフォーマンスはぼくもわからないんですが、さすがにまだムービーがインタラクティブで動かせる、っていうほどにはいかないのかなぁ……。

山内：できるでしょ。

山元：動きますよ。久多良木さんが作ったんだもん（笑）

――３月の発表の時点で『グランツーリスモ』とか、ああいうデモを目の前で見せられて、あの短い時間で、というリアルな話をいろいろ聞かされて、それであれだけできちゃうのはスゴイというか……。

山内：入りやすいんですよ。絶対そうですよ。

――確かステージでおっしゃってましたよね。あのデモは１週間で作ったとか？

山内：いや、１週間って言っちゃいけなかったんで、あの時は。で、「大変短い期間」と（笑）

赤川：やたら苦労話になってましたよね。

山内：だって実際そうだったんですもん。「できるわけねえじゃん」って言いながら作りはじめて。

――でも完成したんですよね。だから３月の発表のインパクトが強すぎたところもあると思うんです。もうこんなに……それこそスクウェアさんも、ナムコさんも、フロム・ソフトウェアさんもそう、『グランツーリスモ』もそうですし……。「動いてるじゃない！」みたいな。そのインパクトが強かった分だけ「もしこれが製品（ハード）になったらどうなるの？」という……。

山内：それは正しいですけどね。今、本当に動いてるものって、全然あんなものではないと思いますよ。次世代機の性能って。

おぼろげながら見えてきた？ 次世代ＰＳの可能性

――すごく素朴な疑問があるんですが、たとえば現行ＰＳ用のあるソフトがあったとします。これを次世代ＰＳでプレイしたときに、現行ＰＳとは違う何かを加えるようなことはできますか？

赤川：ああ、それはアリですよ。

山内：技術的には可能ですね。そのソフトをＣＤ－ＲＯＭで発売して、ブートするときに選ぶという。

赤川：ただ、今でもＣＤ－ＲＯＭの容量をめいっぱい使ってるから、そういうのを２つ混在させるのは、容量の面で難しいんじゃないかなぁ。

――あと通信についてなんですが、今、ドリームキャストが実践していますけど、次世代ＰＳでは？

山元：通信は拡がるんじゃないですか。ただ、「こんなハードがあるとこんなことができる」的なハード先行じゃダメだと思いますよ。「こんな遊びがあるからやってみたい」というソフト的なアプローチがないと。やって楽しいことがないと、インフラもマーケットもできないよね。

――次世代ＰＳにもＰＣＭＣＩＡ（注２）が搭載されると発表されていますから、モデムカードも十分使えますよね。

山内：（通信を）やるにはやれるんでしょうけど……。ぼくとしては、メールとか掲示板よりおもしろいものを思いつかないうちは、（通信機能、環境を使ったソフトの開発は）やるつもりはないですね。

山元：誰かがメールや掲示板よりおもしろいことを考えて、「これはすごい」ということになれば、あっという間に広がると思うな。ネットに繋げる、端末にするというのとは別に。

山内：通信リアルタイム対戦なんて最悪ですよね。同期コミュニケーションなんて普通の人はしたくないじゃないですか。やるなら非同期ですよね。メールも掲示板も非同期だからおもしろいし。だってぼくは、海を隔てて知らない奴とゲームやりたいなんて全然思わないし（笑）　たとえばね、「日本では、通信のインフラ（環境）が整備されていないから……」ってよく言われるんだけど、実は通信のコストって安いんですよ。ぼくも実際にやりますけど、夜中に５時間繋げたからって何百円かでしょ？　それって、ゲーセンやカラオケに行って使うお金に比べたら全然安いんだから、通信のインフラが整ってないというのは嘘だと思う。そんなに高くないですよ、通信ゲームって。

赤川：でもおもしろくない（笑）

山元：うん。おもしろいものがない（笑）

赤川：あれは、目の前でみんなが見えてるからおもしろい。同じフロアでやってるからおもしろいんだと思いますよ。どこかから「あ～死んじまった～！」とか声が上がるのがおもしろい（笑）　まったく知らないヤツとやってもね。

山内：いや、通信ゲームって楽しいですよ。すごく楽しくてぼくは好きなんだけど、全体的なボリュームがどれくらいあるかってところが……。たとえば、アマチュア無線を免許なしにやれるようになったとしても、みんながはじめるとは思えないですし。

――さて、大変盛り上がっているところで残念なんですが、最後にお一人ずつ読者へメッセージをお願いします。

金子：今後も、操作して楽しい、それが喜びに変わるような物語を……それが映画っぽいものなのか、マンガっぽいものなのかわからないですが、そういうのを作りたいと。そういう仕事をしていきたいと思いますのでよろしくお願いします。

赤川：アーク・エンタテインメントも頑張りますんで、読者のみなさん、応援してください。以上（笑）

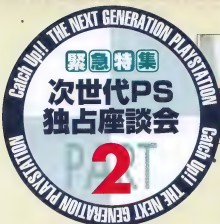
山内：ポリフォニー・デジタルはですね……。ポリフォニーのタイトルって、基本的には「ハードコアなテクノロジーをいかに楽しさに変えてくか」なんですよね。そういうスタッフが集まって、そういうタイトルを作って、ってことをこれからもやっていきますので……。ハードが変わるのも、すごくおもしろいと思っていますし。ですから、今後も期待しててください。あと、最近おもしろいことというと、たとえばレースゲームを作りつつも、一方で実際に自分の車でサーキットを走ったり、ということもやってるんです。肉体を使って遊ぶのは間違いなく楽しいんですよ、ゲームより（笑）　だから何かそういうことを、ユーザーの人たちもたまにやると楽しいよ……みたいな（笑）

山元：ウチはね……何だろうなぁ。読者のみなさんがいるから電撃さんのこういうインタビューとか受けられるわけで、楽しかったですよ。……まぁ、赤川さんも意外といい人だなぁというのがチョットわかったし。そういう意味では読者のみなさんに感謝ですね（笑）　まぁ、今後ボク的には、今まで以上にいろんなことをやりたいなぁ……と。やっぱり、新しい人と出会って、おもしろいことを考えるのは楽しいから……。そうやって、今までにないテイスト、記憶に残るソフトをリリースしていきたいですね。

――本日はお忙しいところ、どうもありがとうございました。

「ポリゴンの性能というか表現って
あるレベルを越えるとソフト自体を
変貌させる力があると思う。
そういう面でおもしろそうだな……と」

注1★SPU：サウンド・プロセッシング・ユニット
現行ＰＳのサウンド処理を行うチップ。ＡＤＰＣＭという高音質な圧縮音声を24チャンネル出せる。次世代ＰＳではＳＰＵ２という強化バージョンが搭載される。

注2★PCMCAI：ピーシーエムシーアイエー
主に、ノート（モバイル：携帯）パソコンの拡張スロット仕様として定められたバスとカード。電源を投入しながらも抜き差し可能で、Type-Ⅰ、Type-Ⅱ、Type-Ⅲといった規格のカード（Type-Ⅰが薄くⅢが厚い）を挿してさまざまな機能拡張が可能。次世代ＰＳでは、ＰＣＭＣＩＡスロットが２つついている。

SCEI ソニー・コンピュータエンタテインメント プロデューサー座談会

続いて第2弾では、SCEIを代表するプロデューサーに次世代ＰＳの印象と可能性について語ってもらったぞ！　現行ＰＳソフトのプロデュースに忙しい毎日を送りながらも、次世代ＰＳへのアプローチは着々と進んでいる様子。なかには具体的な構想も……!?

GUEST――出席者

桐田 富和氏
制作本部　制作部
桐田グループ
エグゼクティブプロデューサー

PROFILE
……ゲームやろうぜ！」……エグゼクティブプロデューサーに。代表作『XI[sai]』『どこでもいっしょ』など。

小林 康秀氏
制作本部　制作部
小林グループ
エグゼクティブプロデューサー

PROFILE
……部、販売……制作部小林グループプロデューサーに代表作『みんなのＧＯＬＦ』シリーズ。

藤澤 孝史氏
制作本部　制作部
藤澤グループ　兼サウンドグループ
プロデューサー

PROFILE
……サウンドグル……を経て、'97年から現職に。代表作『DEPTH』『ウンジャマ・ラミー』など。

吉田 修平氏
制作本部　制作部
吉田グループ
エグゼクティブプロデューサー

PROFILE
……SCEIへ。……制作部吉田グループプロデューサーに。代表作『クラッシュ』シリーズ他。

ハードスペックを見た瞬間「勝てる」と思った！

――まずは、皆さんが初めて次世代ＰＳを見たときの感想から入らせていただきたいのですが、吉田さんからよろしいですか？

吉田：すごいスペックだったんで本当かなと思いました。でも、現行ＰＳのスペックを最初に聞いたときも「ちょっとこれは無理だろう」と思ったんで、「またやったかな、うちも大丈夫かな」みたいな（笑）

――「本当かな」というのはハードとしてですか？　それとも、それで作るソフトが想像しづらかったということですか？

吉田：ハードスペックです。こんなにできるのかな、というのはありましたが、まぁ２回目なんで大丈夫だろうと。あとは純粋にうれしかったですよね。

――うれしいというのは何なんでしょう、たとえば「こういうソフトもできる」というような？

吉田：それはその後ですね。最初は「あ、勝てる」って（笑）　実は私、元は業務部にいまして、プラットフォームの競争みたいなことをずっとやってたんです。なので、割とそういう考えを持つことはあるんです。

藤澤：ぼくもやっぱり「いいかも」と思いました。あと、本当に初めて聞いたときにはスペックだけでしたから、できることは想像できましたけど、本当にこのスペック通り、スケジュール通りいくのかって……。保証はどこにもないですから、話半分で聞いてましたけどね（笑）　でも……どこまで言っていいのかなぁ？　絵の進化に比べて、最終スペックのサウンドがちょっと……。気持ちやっぱり弱いかなぁと（一同・笑）うちは、半分サウンドグループもやってて、音楽ものとか出してるので、まぁ今後も出すかどうかわからないですが、そういうことを考えるともうちょっと……ＤＳＰ（注１）ぐらいついてたらうれしかったなー、っていう話です。ぼくの立場で言っていいのかどうかわからないですけどね（笑）

グラフィックはやはり相当すごくて、今のところ本当に申し分ないし、多分向こう５年くらいは全然大丈夫だろうな～という気はしてますが。

――「弱い」というものでは決してないですけどね。

藤澤：えぇ。なんていうんでしょうね、グラフィックほどの進展があったか？　というと、ちょっと……（笑）

桐田：ぼくは藤澤とはだいぶ違うんですが……。今までのＰＳでは、プログラマーはＣ言語ができればプログラムが組めたじゃないですか。それが今度、ＶＵ（注２）とか、カスタムの部分があるのでアセンブラ（注３）の知識が必要というか……〝昔に戻った〟気がする。そういう意味で、ここ２、３年で新たにプログラマーとして入ってきた人が簡単についていけるのかな、今後、新たなクリエイターを見つけていくのがちょっと悩ましいな、と感じましたね。今抱えているスタッフの可能性が低いということでは、決してないんですが、はたして彼らにどれだけできるんだろうかと不安に駆られました。

――現行ＰＳで、Ｃ言語でも書いていくことができるようになったわけですが、次世代機でもそれはできるんですよね？

桐田：それもできるんですけど、基本的に「ハード周りをたたく」というか、アセンブラでゴリゴリ書くというのが容易にできるようになったんです。昔の８ビット機、16ビット機の時代は実際にアセンブラでやってたんですが、ＰＳが出たときに開発環境が一気に変わりましたよね。ですから、そういうＣ言語から入ってきている人たちは相当苦労するだろうなぁ……と思ったんです。８ビット機でがんばってた人たちをもう１回引っ張り出そうかなぁ～なんて。まぁ、それは冗談ですけど（笑）。でも実際試作とかやってる段階では、意外と作れちゃってるんで、その心配はなくなりつつありますね。

――桐田さんは「ゲームやろうぜ！」にも携わってらっしゃいましたよね。あの中にはかなり無茶な企画もあったと思うんですが……。

桐田：そりゃ、素人にゲームを作らせようって発想自体が無茶でしたからね（笑）

――たとえば「ゲームやろうぜ！」の企画の中で、現行ＰＳでは難しかったけど、次世代ＰＳなら実現できると思われるものってありますか？

桐田：表現的なところから言えば、やっぱり最近の人というのはＣＧから入りたいという人が多いじゃないですか。そういう人たちが本当にいきなり活躍しちゃう可能性がありえるんじゃないかな、っていう感じがしました。昔の16ビット機の世界というのは、まずデッサンが描けて……というところからやってないと、ゲーム業界ではちゃんと実力を発揮できなかったけど、そういうのは基本的に必要なくなってくるのかもしれません。

次世代機はゴルフゲームのためにあるハード？

小林：ぼくの場合は、次世代ＰＳを見る前に、開発研究部の岡本（ＳＣＥＩ執行役員）と、クラップハンズという『みんなのＧＯＬＦ２』を作った会社の社長の村守さんという人と、３人で話す機会がパーティか何かのときにあったんです。そのとき、岡本がおべっか風に言ったのが、「次世代ＰＳはゴルフゲームのためのハードである」と……。

一同：ほぉ～。

小林：その時、ぼくはよくわからなくて、グラフィック的な表現能力のことかなと思ったんだけど実は全然違って、「浮動小数点演算」というのがすごいって話で……。現行ＰＳで整数演算しかできなくて、要するに演算精度というところでハードルがあった。たとえば、ゴルフは何百ヤードの縮尺から最後は数ミリという世界までを本当は全部計算で表現しなくちゃいけない。でも、今までは『みんＧＯＬ２』も含め、どこかでごまかしをしないといけなかった。たとえば、フィールドを割ってシーンを切り替えたりね。それが次世代ＰＳであれば、本当に高精度で誤差のない計算ができるようになるんですよ。そういう意味でゴルフ向けのハードだと表現したんです。それで「じゃあ、次世代機で『みんＧＯＬ３』を作るの

「基本的にハード周りを“たたく”というか……アセンブラで書けるのは大きいですよ」

か？」っていう話になっちゃうと、それは今ここで触れるとまずいので（一同・爆笑）。

その後、実際に次世代機を見たときの印象としては……実はぼく、あんまりグラフィック云々というのには興味ないんですよ。だから「奇麗だな、すごいな」とは思いましたけど、でも「じゃあ、それにマシンパワーをどれくらい食ってんの？」……と。もちろん、グラフィックがウリのゲームであれば、あるいはそこがおもしろいのであればそこに凝るべきだと思うんですけれど……。

――ミリ単位の計算をする『みんＧＯＬ』ってやってみたいですよね。でもどんな画面になるんでしょうね……。

小林：画面ですか？　まだ作ってないんで（笑）　『みんＧＯＬ２』が終わったばかりですから作ってないですけど、イメージはですね、多分シームレスというか。簡単に言うと、パー３、160ヤードのショートコースで、ティーショットで打ったボールをカメラが追いかけていきますよね。それがどこにも切れ目なく……カメラチェンジとか、ごまかしとかしなくても、すごい遠距離からカメラがグーッと寄ってって、カップインするまでが表現できる。本当にそのまま、カップにカランと入るまでを……だと思います。表現がどう違うかというと。

――ゴルフ場のフィールドすべてを丸ごと演算できるわけですね。やっぱり「ゴルフのためのハード」なんでしょうか（笑）

吉田：でもそれみんなに言ったんじゃない？　岡本さん、スクウェアさんにはなんて言ったのかなぁ～？(笑)

藤澤：「『ＦＦ』のためのハード」とか？（一同・爆笑）

次世代ＰＳは現行機の続き？　それとも？

――ところで、みなさんはこれまでそれぞれ違うゲームを作られてきたと思うんですが、次世代ＰＳを今までの流れの中で捉えていらっしゃるのでしょうか、それともまったく切り離して「こんなものをやってみたい」とお考えなのでしょうか？

吉田：私のところは、内部制作を中心にやってるんですが、ＳＣＥＩは新しい会社ですから内部でゲームを作るのも歴史が浅く、いろんな会社から人が集まったり、若い人が入ってきたりしているんです。で、彼らはみんな、何か目的があってきてるんですね。「ゲームやろうぜ！」もそうだと思うんですけど、各々がいろんなアイディアを持っている。だからそれをやらせたいと思うんです。たくさんアイデアがあっても、１度に制作できるゲームって限られてるじゃないですか。たとえば『サルゲッチュ』を作っていても、実はそのプロジェクトにはいろんなアイデアを持った人が参加している……っていう感じでこれまで来たので……。それが今「よし、次はまっさらなアイデアでできるぞ！」っていう雰囲気で、内部的にすごく盛り上がってますからね。

――たとえば『サルゲッチュ２』を作るというのではなくて、まったく違うものを作っていこうと？

吉田：そうですね。『サルゲッチュ２』はわからないですけど、ハードが変わるということで、次世代ＰＳじゃなきゃできないようなアイディアというか、それを進めていこう、という感じです。そういう意味では、現行ＰＳとはちょっと切り離してはいますよね。実際それができるかどうかは別として、考え方はそうです。

――藤澤さんは、やはり音楽系のゲームを？

藤澤：たいしたことできないかもしれない（苦笑）　でも、ゲーム作りって半分〝エンジニアリング〟と〝企画〟というか〝アイデア〟というか、そういう柔らかい部分とちょっと固めのハードの部分とが、両輪だと思ってるんです。この片方（ハード）がものすごく進化しているので、そういう意味では、柔らかいほうの発想ももちろん広がっていくと思います。ハードがステップアップしたことによって、表現できなかったことができるようになったり、あるいは実現できる幅が広くなる、という気はします。あとは、それを実現するスタッフの幅も考えていかないとダメでしょうね。そういう意味でもやっぱり「現行ＰＳの続き」ではできないと思います。

――初めて『パラッパラッパー』をやった時に、「あぁ、負けた。これ、どうやって攻略記事を作ろう!?」と思ったんです。ああいうふうに大胆にゲームの中で音楽を使ってしまうというか、音楽でゲームを作ってしまうことって、それまでなかったと思うのですが。

藤澤：あれは松浦さんが温めていたネタの１つだと思うんです。次はまた、松浦さんに別の引き出しを開けてもらわなきゃいけないかな？　と思ってます。

――その引き出しはもう開きかけてます？

藤澤：うーん……もちろん、スペックとかは相当説明してますけど……。なんせすごく深いところで醸造されてというか、それから出てくる人なので……なかなかポンポンと「じゃあ次これ」みたいに軽くはいけないですね。ほんと「練ってます」という感じですよ。

――では、桐田さんに質問なのですが、『サーカディア』の続編を次世代ＰＳで作ったらどうなるんでしょう？

桐田：ぼくもすごく興味があったんですけど（笑）

――なんか過去形ですね？

桐田：これで『サーガディア』作ったら絶対スゲェ～だろうなと。

――ええ。もちろん『グランツーリスモ』も『みんＧＯＬ』もそうなんですけれど……。ただこれで『サーガディア』をつくったらどうなるんだろうと。考え出すと難しいんですが、実はいちばん面白いんじゃないかという気がしまして。

桐田：そうなんですよね～。あれは、とめ絵での２Ｄキャラクターに、数パターンの顔アニメーションをやってるんだけど、あれを３Ｄモデルで複雑な顔アニメーションをさせていくとすごいかな？　とは思ったことがあります。

――マップ上で動いていた敵が３Ｄマップの向こうから来て、「ぶつかっちゃマズイよ」とか？

桐田：そうそう！

――なんだか次世代の「夢」じゃなくて、現実になりそうですね（笑）

藤澤：今、夢を語ってたはずなのに……。おかしいなぁ？（笑）

桐田：基本的にはね、クリエイターの人に、そういう作り方をしてみたいという意欲があればやらせたいなとは思ってるんですけれど……。彼らもあの１作で燃えつきたというか、疲弊しちゃったところがあるから（笑）　もっと軽いノリのものを作りたいというのもあって、とりあえずひと休みしようかなというところなんです。でも、ぼくなんかはスゴくやりたいなぁと思ってたんですけどね。

――次世代ＰＳは、どうしてもグラフィックに目がいってしまいがちですが、演算能力がとにかく高いというのは間違いなくありますよね。その部分を使った、テキス

「ゴルフをシームレスに表現できますよね。これって次世代PSならではの表現能力じゃないかな」

用語解説

注1★ＤＳＰ：ディーエスピー
デジタル・シグナル・プロセッサ。データをリアルタイムで高速に処理したい部分に使われる演算器。音声のエフェクトやモデムのデータ符号／復号化処理に使われることが多い。ＣＰＵとの違いは、周辺チップのコントロールをするほど命令を発行しない点や、軽い演算を高速で処理するために特化されている。ドルビー・デジタルといった音響エフェクトの再生・処理に、ＤＳＰを使っているハードは多い。コンシューマゲーム機では、ＳＦＣのサウンドプロセッサに小規模ながらＤＳＰが初めて載った。

注2★ＶＵ：ベクターユニット
次世代ＰＳのＣＰＵである「エモーション・エンジン」に搭載されているＤＳＰの一種。ＶＵはサウンド用ではなく、主にグラフィックスのジオメトリ処理を担当する。

注3★アセンブラ
別名、マシン語・機械語と呼ばれる低級言語。ＣＰＵ側に近いプログラミング言語なので、ハードのパフォーマンスを十二分に発揮させられる反面、人には理解しにくい、ハードウェアの知識が必要な言語ということで低級言語と呼ばれてきた。逆に、Ｃ言語→ＢＡＳＩＣ（ベーシック）となるほど人が理解しやすくなるため、これらは高級言語と呼ばれる。ただし、ＣＰＵやハードウェアのパワーをフルに発揮させるのには不向き。ＣＰＵが非力だった８ビット機や16ビット機（ＦＣやＳＦＣ）が全盛だった時代は、少しでもハードのパフォーマンスが出せるようにアセンブラでプログラミングするのが常識だったが、ＰＳになってＣＰＵにある程度のパワーがつくと、処理効率が落ちても支障が少ないためＣ言語が多用されるようになった。次世代ＰＳのＣＰＵ（エモーション・エンジン）は、現行ＰＳ同様にハードのパワーを存分に引き出せるよう、アセンブラでの開発がサポートされている。もちろん、Ｃ言語でも開発は可能。

注4★サイドワインダー
マイクロソフトがＰＣ（パソコン）向けに設計したコントローラの名称。コンシューマに比べると、貧弱なインタフェースしかなかったＰＣ界で一際注目を浴びる存在だ。十字キーと数個のボタンがあるノーマルなものから、レーシングコントローラまで、いろんなタイプがある。

注5★フォースフィードバック
サイドワインダーシリーズのウリである機能。ゲームの状況に応じてコントローラへ信号をフィードバック（帰還）させることで、操作する人に刺激を与える工夫のひとつ。

次世代ＰＳ最新情報！ 「遙かなるオーガスタ」などのゴルフゲームで知られるティーアンドイーソフトが次世代ＰＳへの参入を表明！　「次世代プレイステーションが持つ高いハード性能を駆使し、今までにない、まったく新しいゴルゲームを新規開発する」（同社・販売企画室）というからゴルフゲーム好きは注目必至。正式なタイトル発表は今秋ぐらいになるらしいぞ

トを中心に特殊な感情表現を可能にしたゲームというものの進化系って、ぜひ見たい気がします。
桐田：そうですよね。『魔○学○』が出る前にやっとかなきゃな（笑）。
小林：ライバルなんですか？（笑）
桐田：ライバルなんです（笑）
——多分、好きなユーザーは両方やるでしょうけどね。現行ＰＳだとどうしても限定があって、どちらか好き方を選ばざるを得ないのかな、と思うんです。次世代ＰＳになったら、好きな人にはどちらもＯＫにできちゃうような気も……。
桐田：ぼくね、実は次世代ＰＳで『どこでもいっしょ』を作りたいんですよ。
藤澤：おぉ！　制作発表ですか？
桐田　いや、僕が思ってるだけで、制作スタッフはまだ言ってないんですけど（笑）
藤澤：説得するんですね。これから（笑）
——次世代ＰＳで『どこでもいっしょ』を？
桐田：ただポケステが、今の32ドットじゃ難しいんで、それがどうなるかわからないですけど……。
吉田：開発じゃないから……（笑）
藤澤：次の一言を言ったらカットだったでしょうね（笑）
桐田：ここまで（喉を指して）出かかった（笑）　でも、通信という意味でいえば……たとえば『ポストペット』じゃないですけれど、それよりももっとエンタテインメントの要素をつめこんで遊べるなぁ〜って気はしていて、ぜひやりたいなと思っています。

どうなる!? 次世代ＰＳのインタフェース

——デバイスもまだ見えてないですよね。コントローラはどうなる、とか……そのあたりはいかがですか？
小林：多分、ボタンの数は変わらないんじゃないの？　互換機だから変わらないか、多いか……。現行ＰＳで使えた周辺機器は使える。標準入力デバイスというのはあまり変わらないというか、踏襲されると思います。で、想像というか期待なんですけど「絶対欲しいな」というのがあるんですよ。それはアナコン（アナログコントローラ）なんですけど、アナコンのほうが動いてほしいんですよね。
——アナコンが動くというのは？
小林：たとえば『俺の料理』でいけば、今のアナコンでやると、大根切る重さもネギを切る重さも変わらない。

「ハードスペックは純粋にうれしかった。これならいいソフトが作れる、ハード競争に『勝てる』って」

これがたとえば　大根の場合はコントローラが重くなる……っていうのがほしいんです。今は、コントローラから一方的に入力を送るだけなんですよね。ソフトの側からコントローラを制御できるのは振動だけ。そうじゃないのができるといいですよね。でも、もしホントに作ってたらヤバイかな？
藤澤：サイドワインダー（注４）みたいに、フォースフィードバック（注５）ってやつですよね。
小林：業務用とかでありますけどね、レースゲームとかで。まぁ、アナコンが動くというのは、本体からの制御でアナコンを操作するときの「入力の重さ」みたいなものをコントロールできると面白いかなぁ〜なんて。……って、願望を言ってどうするんだ（笑）
藤澤：さっきまでは夢がなさ過ぎた（笑）
——では最後に、読者へメッセージをお願いしたいと思います。今後やっていきたい部分も含めてお願いします。
小林：『みんＧＯＬ２』はお待たせしました、２年間。ものすごく良くできましたよ、本当に。ゲーム誌さんではなく、ゴルフ誌の方から「ゴルフを知ってる人が作ってますね」って言われるのがすごくうれしい。
——たぶん、読者的には次世代機で『みんＧＯＬ３』があると……。
小林：それは『みんＧＯＬ２』の売れ行き次第（笑）よろしくと。でも次世代機でやりたいことは、『みんＧＯＬ２』に限って言っても、いっぱいあります。『俺の料理』『ＰＡＱＡ』もよろしく（笑）
桐田：７月に『激走トマランナー』と『どこでもいっしょ』が、８月には『パネキット』が出ました。『トマランナー』と『どこいつ』って両方ともシンプルなゲーム性なんです。そういう面で複雑に頭を使う要素が何もないんで気軽に楽しんでほしいなぁと。『パネキット』は親子で遊んでいただきたいというか、お父さんとゲーム画面を前にしながら語らいを持ってもらいたいというか。そういう遊び方をぜひしてください。
——では、次世代ＰＳ用ソフトでも割とシンプルなものをテーマとして……。
桐田：そうですね、やっぱり水・雲・霧・風……そういうのがテーマになるんじゃないですかね？（笑）
藤澤：煙とか？
桐田：「出しとけ」みたいな（笑）
——藤澤さんはいかがですか？
藤澤　そうですねぇ……『ウンジャマ・ラミー』、もうちょっと売れてもいいかなと（苦笑）
——ぼやきじゃないですか（一同・笑）
藤澤：買ってよ〜みたいな（笑）　だけど『パラッパラッパー』って「キワモノだけどおもしろいじゃん」みたいな扱いで、ある種のコンセプトモデルだったんですよ。で、今回（『ウンジャマ・ラミー』では）それをものすごく……ゲームを愛してる人にも楽しんでもらえるように作ってきたつもりですから。とくに電撃の読者さんってそういうところがあると思いますし、ぜひ買って、楽しみを噛みしめてほしいなと思います。かわいいグッズもサントラも、攻略本も出ますし、１年くらいの規模で出していこうと思っていますから。
　あとは……次世代ＰＳの話も皆さん気になるでしょうけど、現行ＰＳでも、今本当にギュッと実のつまった良いゲームが出てきてるので。来年も……次世代ＰＳが出ても、遊びの本質で（次世代ＰＳじゃなくても）十分おもしろいというソフトがあると思うから、そういうのを逃さないでほしいなと思います。作ってる我々としては。次世代ＰＳでも、もちろんおもしろいものも出しますけどね。で、俺の現行ＰＳのタイトルも来年……そうあれは来年になるな……出ますから（笑）
吉田：電撃ＰＳの読者ってすごいゲームが好きな方が多いですよね。雑誌がまさにそういう作りになってますし、ゲームをちゃんとやって、批評するのもある種愛情がこもってるというか、わかってやってらっしゃる。あれは非常に参考にしてますし、こういう雑誌がもっと出ればいいな〜と。あと、読者の方はこういう雑誌をもっとこれからもサポートしていってほしいですし、どんどん意見を言ってほしいですね。私たち作り手も非常に参考になるので……。
——本日は、お忙しいところ、どうもありがとうございました。

サルでもわかる次世代ＰＳ座談会

犬(担当ライター)：なんか、あれね。現場(しかも開発の偉い方)の声が聞けるって滅多にないからおもしろかった。個人的には。
う(編集＆床部の副部長)：ねぇねぇ。エアリス喋る？
魔(編集＆奴隷ページのボス)：クハァ〜。こいつは放っておいてください。本当におサルさんだから(笑)。
す(ココの担当編集)：今回は、そーいう話題はナシね。ハードを設計した人じゃなくてソフト開発者のインタビューだから。
犬：いや、でもさ、次世代ＰＳの設計に携わった人が相手でも、「えーと……電源入れたらエアリス喋ります？」なんて訊けないっちゅーに(笑)。たぶん「電撃さん、帰ってください」って言われておしまいよ？　きっとね。しかも恥ずかしさマキシマム！
う：チェッ！　な〜んだ。次世代ＰＳもアマイですな。
魔：キミ、退場！　エアリスの人形も没収！
犬：そうね。ネオ・ジオとＰＣ－ＦＸを愛しているもんね(笑)。
う：あぅ〜！　んじゃ、オレにも解るようにあとはヨロシク……。
す：「荒らし」がいなくなったところで本題に。今回の対談って連チャンでちょっと厳しかったけど、現場の本音がいろいろと聞けたから実がありましたよね。
犬：ほんとイロイロな話しが聞けた。文字数の都合上カットしちゃった話題もあるんだけど、要所は押さえてあるから完璧よ〜！
魔：中にはさ、誌面じゃ絶対に出せない話題とかあったよね(笑)。
犬：秘密……っていうより「ヤバイ」って感じのね(苦笑)。
す：でも対談を通じて感じたのは、現場の人の試行錯誤していましたよね。次世代ＰＳに関して。
魔：う〜ん、そうね。ちょっと歯切れの悪い部分はあった。
犬：その辺りは仕方がない感じもするけどね。だって、まともな開発機材が届いて間もないし、スペックシートとデモ映像を見ただけで「コレくらいはイケるかな？」なんてイメージできる人は少ないと思う。裏を返せば、今の時点で「次世代ＰＳはイケる！」と踏んでいるクリエイターは天才か恐い者知らずでしょ(汗)。
す：ボクもそうだし、読者も感じていると思うんだけど、最短スケジュールで今年末(12月)に次世代ＰＳが発売されるとしたら、ソフトが間に合うのか心配ですよね。
魔：正直言うと、ちょっとそれが心配。ハードの方も歩留まりがどーだとか価格が〜みたいな心配もあるけど、ソフトが出なきゃどうしようもないからねぇ。裏では動いているみたいだけど。
犬：きっと大丈夫。だって、ほら！　次世代ＰＳ用ソフトが出なくたって、下位互換性があるから遊べるじゃな〜い(苦笑)。
魔：で、ＤＶＤが観れたらプレイヤーとして売れたりして(爆)！

Dセレクション
だれも見たことのないものが
ここにある。
ここにしか、ない。
アクアプラス全面協力、完璧&究極のビジュアルムック。
ファン必携、ホントーに待ち望んでいたのはこれだ！
公式CG画集
ToHeart
トゥハート
ビジュアルファンブック
好評発売中！ B5判・160P
定価:本体1,400円+税
●独占! プレイステーション用ソフトの美麗グラフィックス&版権イラストを完全収録&全カットスタッフ解説つき
●キャラデザインの水無月徹&河田 優の描き下ろしイラスト多数収録
●開発スタッフ自ら制作した記事ページや、幻のリーフオフィシャル同人誌も一挙掲載!
●PC版アミューズメントソフト「初音のないしょ」のグラフィックスも同時収録!
好評発売中!
電撃攻略王 「To Heart　公式攻略ガイド」
Dセレクション 「リーフファイト トレーディングカードゲーム公式ガイドブック」
悲劇は新たな惨劇へ! エイドロンたちの運命やいかに!?
悠久默示録
エイドロンシャドー
うるし原智志×よしもときんじ
アツい人気の豪華執筆作家陣
「リスティス」うたたねひろゆき
「TRAIN+TRAIN」倉田英之+たくま朋正
「To Heart」高雄右京
「ゴクドーくん漫遊記」桐嶋たける×中村うさぎ
「D4プリンセス」原田将太郎
「星界の紋章」森岡浩之×小野敏洋
「機動戦士ガンダム0079」近藤和久×矢立肇×富野由悠季
イラスト／高雄右京
月刊化記念！ スペシャルサービス企画第3弾!!
月刊コミック
電撃大王
DAIOH
9月号 好評発売中！
特別定価 620円(税込)
©AQUAPLUS
発行●メディアワークス 発売●角川書店
お問い合わせ▶03・3238・8605(角川書店特販部)
メディアワークスのホームページ http://www.mediaworks.co.jp/

1999年11月 新しい恋、始まる…

ときめきメモリアル2

●コナミ●SLG●11月25日●¥6,800(CD5枚組)●MC(3~15ブロック)、AC(DS対応)、PS(ブロック数未定)

『ときめき2』の5大ポイント

1 前作のシステムをパワーアップ!! 設定もリンクしている

好評のシステムを継承しつつ、さらにパワーアップ。前作の世界観も引き継ぎオールドファンも満足できる。

2 女の子がキミの名を呼ぶ! 音声システム「EVS」

女の子がキミの名を呼ぶ。しかもなめらかに! 独自の音声システムで違和感のない音声を実現した。

3 女の子たちも独自に行動する 思考ロジックの採用

ゲーム中、主人公と同様に行動し、機嫌の要素もあり。彼女たちは「キャラ」でなく「女の子」としてキミと接する。

4 映画的な音響効果 瞳による演出

効果音を積極的に使用し、BGMは主人公の心境や状況に合わせて流される。瞳の動きによる感情表現も豊富。

5 かつてないボリューム! 前代未聞のCD5枚組

音声、グラフィックデータの量は前作の3倍以上。恋愛ゲーム史上に類を見ない、CD5枚組の大容量となる。

'94年の初登場から5年、恋愛SLG史に永遠のきらめきを残した『ときめきメモリアル』がまったくの新作となって登場する。キミたちと恋をする女の子たちを紹介しつつ、『2』のパワーアップぶりをチェックしていくぞ。

ヒロイン 陽ノ下 光（ひのもと ひかり）

太陽に負けない輝きを放つ少女は キミと同じときを過ごした幼なじみ

Profile

- 誕生日：6月25日
- 星座：蟹座
- 血液型：A型
- 身長：157cm
- 体重：44kg
- 趣味：ガラス小物の収集 サイクリング
- 好きな物：ガラスの小物 夏、海、太陽
- 嫌いな物：暗闇、地震、雷 ホラー映画

『2』のヒロインは、『1』の藤崎詩織と対照的に、ショートヘアの似合う元気少女。目元のほくろがチャームポイントかな。主人公とは幼なじみで、主人公の引っ越しで離れ離れになり、高校入学時に久々の再会を果たす。ちなみに幼い頃の彼女はロングヘア。ショートにしたのには理由が?

麻生(あそう) 華澄(かすみ)

シリーズ初の年上キャラは女教師 幼き日の思いは立場を超えるか？

Profile

- ●誕生日：10月8日
- ●星座：天秤座
- ●血液型：A型
- ●身長：164cm
- ●体重：48kg
- ●趣味：ピアノを弾くこと
- ●好きな物：ドライブ、お風呂
- ●嫌いな物：早起き、機械いじり

学生時代は学業、運動とも優秀、性格も明るくて文句なし。主人公とは小さい頃から親しかったようで、ヒロインに次ぐ存在かもしれないね。フォトスタンドの設定から推測するに、現在は22、3歳くらい。とすると新任教師なのかな。でも、先生だとしたらデートはどうなるんだろ？

CHECK POINT

主人公と陽ノ下光と麻生華澄の関係は？

主人公と光は幼なじみ、そしてこの2人の面倒をよく見ていたお姉さんが華澄だ。3人は近所同士ということで仲良くなったみたい。小さい頃の思い出があるぶん、主人公にとってこの2人は特別な存在といえそうだね。

▲この当時のお互いの感情は不明。このあたりは幼少期のプレイで左右されちゃうのかもね。

水無月(みなづき) 琴子(ことこ)

ヒロインの親友は風雅な和の世界を好む

光の中学以来の親友で、主人公のことも光からよく聞いている。そのため、主人公と光がうまくいくように応援するつもりでいるようだ。もっともキミの努力しだいでは、彼女を振り向かせることもできるけどね。和風を好むという設定なので、和服で髪をアップにしている姿なんかもお目にかかりたいところ。

Profile

- ●誕生日：12月2日
- ●星座：射手座
- ●血液型：AB型
- ●身長：166cm
- ●体重：47kg
- ●趣味：お茶を飲みながらの読書、俳句、川柳
- ●好きな物：日本茶、和菓子、わびさび、風流
- ●嫌いな物：辛い食べ物、コーヒー、西洋文化、無意味な横文字

『ときめき2』のここをチェック!!

1.ストーリー&基本設定

前作『ときめき』のシステムを発展させたスタイルに

週単位でコマンドを実行し、その間の学校行事やデートなどでイベント、ミニゲームが発生するという基本システムは、『ときめき2』でもしっかり継承されている。パラメータも変わっていないので、体験者はそれこそマニュアルなしでもいけそう。

ひびきの高校の3年間

これからキミが3年間を過ごすのは、私立ひびきの高校。キミはここを舞台に恋に勉強にとがんばるのだ。もちろん休日は校外でデートを満喫！　そして高校生活最大の目標は、卒業式の日に高校にそびえる伝説の時計台の祝福を受けながら告白をされること。告白されるか、されないか？　そしてキミを時計台に呼び出すのは誰か？　それはキミの3年間の行動しだいだ。

▲ひびきの高校も、きらめき高校に負けない個性的な生徒がそろう。

▶デートシーンでは恒例のセリフ3択が。これ以外にも仕掛けはあるか？

幼年期の行動が展開に影響

高校生活をスタートさせる前に、じつは1つやることがある。それはキミの小学2年生の春休みを実際に過ごすことなのだ。これは見るだけでなく、RPG形式のゲームをプレイすることに。ここで出会ったキャラとは2人だけの思い出ができるなど、その後の高校生活にも影響するかなり重要なポイントとなるぞ。

◀フォトスタンドと指輪の意味もこれでわかるかも。

舞台は『1』とリンクしているぞ

伊集院レイ／兄妹／伊集院メイ

伊集院レイの妹、メイが登場しているなど、世界観は前作のものを共有している。前作のキャラもいろんな形でその存在を示すケースがあるので、『1』の女の子たちを愛する諸君も楽しんでもらえるのでは。

一文字 茜（いちもんじ あかね）

家事はおまかせのしっかり者なのは理由あり

両親は旅行に出かけたきり帰ってこず、兄は仕事をしない。そんな家族の中で唯一、バイトで生活費をかせぎながら家計をやりくりしているのが、しっかり者の茜。そのため、家事一般、特に料理が得意と、かなりアピールポイントの高い子だ。兄が好きであり嫌いでもあるというあたり、けっこうブラザーコンプレックスぎみかも。軟派な男が嫌いなのも兄の影響か？

Profile

- ●誕生日：9月10日
- ●星座：乙女座
- ●血液型：O型
- ●身長：159cm
- ●体重：46kg
- ●趣味：お菓子作り、カラオケ、ウインドウショッピング
- ●好きな物：兄、学校
- ●嫌いな物：兄、軟派な人

白雪 美帆（しらゆき みほ）

かわいい顔して強烈な個性とは？

ロマンティストで占い好き。趣味などを見るかぎり、おとなしいタイプの子なのは間違いない。ただ、何もない場所に妖精がいるかのように声をかけるという、強烈な現実逃避のクセが唯一最大の欠点となっている。このあたりのゲーム中の描写で人気が左右されるかもね。ちなみに彼女の占いはよく当たると、周囲の評判は上々。

Profile

- ●誕生日：2月24日
- ●星座：魚座
- ●血液型：B型
- ●身長：156cm
- ●体重：41kg
- ●趣味：アンティーク人形収集、絵本収集、占い全般
- ●好きな物：かわいい物、ケロケロでべそちゃんグッズ
- ●嫌いな物：うるさい物、ケバケバしい物

赤井 ほむら（あかい ほむら）

黄金の右足を持つ嵐を呼ぶ生徒会長！

1年生にして生徒会長。さぞかし成績優秀、と思いきや、入学式にいきなり遅刻し、それを見つけた校長が生徒会長にしてしまったのだ。ロクに仕事せず、気に入らない相手には会長キック炸裂。名前が「赤い炎」を連想させるあたり、『1』の紐緒さんに似ている。彼女とは違った暴れ振りに期待大！

Profile

- ●誕生日：7月18日
- ●星座：蟹座
- ●血液型：B型
- ●身長：149cm
- ●体重：39kg
- ●趣味：食う、寝る、遊ぶ
- ●好きな物：飯、寝る事、TVアニメ、ゲーム
- ●嫌いな物：勉強、集団行動、じっとしていること

『ときめき2』のここをチェック!!

2.Emotional Voice System

開発チームが数年の歳月をかけた音声システムの実力は想像以上！

「女の子に自分の名前を呼んでもらいたい」。そんな願いを実現させたのが、通称EVSと呼ばれる音声システムだ。これは1つ1つの単語を組み合わせただけのシステムにはマネできない、本当のしゃべりを再現するものなのだ。

とぎれのない、なめらかな発音

従来の音声システムでは50音がベースとなっているため、どうしても音のつながりが切れて、機械的な発音になった。EVSでは文字と文字の間の微妙な発音も使って表現しているうえに、名前の呼びかけを最大限にきれいに表現するために開発された専用のシステムを採用。そのため、不自然さがない語りが実現できたのだ。

状況に応じて発音を使い分ける

なめらかさに加えて注目なのは、同じ名前でも状況で発音が変わる点だ。女の子との仲が普通のとき、仲良くなったとき、怒っているときなど、そのときの感情に合ったしゃべり方になるというわけ。女の子によっては、主人公にあだ名をつけて、しかもそれに感情を込めて呼んでくれるぞ！

プレイヤー設定はカンタン！

呼ばれ方の設定には、難しい設定は必要ないのだ。プレイヤーは名前の呼び方を入力するだけ。EVSが自動的に判断して、最適な名前の呼び方をしてくれるのだ。また発音の難しい名前は、発音パターンを聞いてきてくれるので、自分のイメージにあった呼ばれ方を選ぶこともできるぞ。

▲まずは名字、名前のどちらの発音を設定するか選ぶ。

▲次に読み方を入力。好雄なので「よしお」と……。

▲特に難しい呼び方でないときは、発音パターンの入力は不要。

▲入力終了。女の子によって名前か名字のどちらかを呼んでくれる。

寿(ことぶき) 美幸(みゆき)

その人生、まさにミス・アンラッキー！

その名前と誕生日はおめでたいのに、当の本人はやることなすことツイていない、不幸のズンドコな人生を過ごしている。おめでたいのは残念ながら、能天気な性格だけみたい。もっともそれが、不幸にもめげない明るさにつながっているんだけどね。いろんなグッズ集めが趣味で、イラストでもポケットに何か入れているのがわかるぞ。

Profile
- ●誕生日：1月1日
- ●星座：山羊座
- ●血液型：O型
- ●身長：155cm
- ●体重：43kg
- ●趣味：お参り、神頼み、カラオケ アイドル系コンサートに行く
- ●好きな物：各種グッズ 小動物
- ●嫌いな物：不幸なこと、クジ 不幸の象徴となる物

佐倉(さくら) 楓子(かえで)

ひびきの高校野球部のマネージャーもかわいい！

ひびきの高校野球部のベンチに座る、かわいい女の子。それがマネージャーの楓子だ。少しドジだけど、常に一生懸命で前向きな性格は好感度◎。本人はポッチャリ型で幼く見えるのを気にしているけど、「そこがイイ！」という人もいるでしょう。恋愛には奥手ながら、一生懸命な性格なので、火がついたら押せ押せでくるか!?

Profile
- ●誕生日：11月14日
- ●星座：蠍座
- ●血液型：O型
- ●身長、体重：154cm、46kg
- ●趣味：ポストカード収集 手芸全般
- ●好きな物：野球 は虫類
- ●嫌いな物：体重計 毛虫

八重(やえ) 花桜梨(かおり)

誰も信じられないキミに笑顔、取り戻してあげる

口数が少なく、人との関わりを避ける。それが花桜梨の特徴。もとは明るい性格だったらしいが、何かのきっかけで人間不信になったようだ。長身で目立つので、明るさを取り戻せればとても魅力的になりそうだけど……。彼女と付き合うには過去の傷をいやしてあげることが必要になるかもしれないね。

Profile
- ●誕生日：5月20日
- ●星座：牡牛座
- ●血液型：A型
- ●身長：169cm
- ●体重：50kg
- ●趣味：自然と戯れること
- ●好きな物：熱帯魚、猫、自然
- ●嫌いな物：犬、悪口、影口 嘘、偽善

『ときめき2』のここをチェック!!

3.キャラクター思考ロジック

"キャラクター"から"女の子"へより人間らしい行動を実現!!

「ときめき2」では女の子や男友だちも、主人公と同様に行動している。このときの行動はさまざまな要因を思考ロジックというAIが判断して決定するのだ。たとえば運動好きの女の子は運動中心で行動するけど、理系が得意な主人公にひかれたら理系を勉強するようになるという具合。女の子から好きな主人公へアプローチする、より人間に近い反応を実現したのだ!!

女の子同士の仲が変化

光と琴子が親友同士のように、女の子の間にも相性が存在する。当然、その子と仲のいい子と親しくすれば、応援してもらえるだろうし、仲の悪い子と親しいと敬遠されるだろう。そして親友同士がともに主人公を好きになったら、場合によっては仲たがいするかもしれないのだ！

その日の気分で態度も変わる

たとえば試験前に女の子をデートに誘ったとしよう。勉強に興味のないコはOKしても、真面目なコは「試験前だし、勉強しないと……」と断るかもしれない。このように、本人を取り巻く環境などにより、同じアプローチに対する反応も変わってくるのだ。相手の気持ちになって行動しなきゃね。

男友だちのアタックもある!!

男友だちも女の子にアプローチをかけている。だから、狙いが同じ子だとしたら、親友が強力なライバルとなるのだ。こうなると、今までのように男友だちの協力も得られないかもしれない。逆に自分があきらめて男友だちに譲ったとしたら、後で思いがけない協力が得られることだって考えられるぞ。キミは愛情を取るか、友情を取るか？

伊集院(いじゅういん) メイ

伊集院タイフーン、ひびきの高校上陸！

きらめき高校で大財閥の子息ぶりを発揮したのは伊集院レイ。メイはその妹なのだ。特注制服を着るあたり、よく似ているよね。高慢な性格もそっくりで、彼女はそれを自覚したうえで振舞っているからなお悪い。世間知らずだが、ハイテクには非常にくわしい。伊集院レイ＋紐緒結奈って考えると、いまから暴れっぷりが気になってしかたないぞ。主人公の１年後輩だけど、「先輩」とは呼んでくれそうにないなぁ。

Profile
- ●誕生日：10月28日
- ●星座：蠍座
- ●血液型：AB型
- ●身長：149cm
- ●体重：38kg
- ●趣味：ブランド品集め　庶民を見下すこと
- ●好きな物：素晴らしい自分　マンゴスチン
- ●嫌いな物：人ごみ、我慢　ネギ

これが『ときめき2』の舞台・ひびきの市

前作のきらめき市に隣接しているぞ

ひびきの市は中央の川をはさんで右側にあるぞ。市の南半分は「再開発地域」となっていて、プレイ中に施設が増えるのかも？　きらめき市の設定はなにげにかなり細かい。

ライバル？相談相手？ 男友だちも登場!!

坂城(さかき) 匠(たくみ) Takumi Sakaki

▶主人公の同級生で、主人公、匠、純一郎の３人は親友でありライバルの間柄である。

- ●誕生日：９月６日
- ●星座：乙女座
- ●血液型：AB型
- ●身長：153cm
- ●体重：49kg
- ●趣味：女の子の情報収集
- ●好きな物：リストウォッチ、クリームソーダ
- ●嫌いな物：時間の無駄

穂刈(ほかり) 純一郎(じゅんいちろう) Junichiro Hokari

▶背が低く軟派な匠とは逆に、長身で硬派なタイプ。植物好きという意外な趣味を持つ。

- ●誕生日：５月５日
- ●星座：牡牛座
- ●血液型：A型
- ●身長：175cm
- ●体重：68kg
- ●趣味：剣道　植物を育てる事
- ●好きな物：米　手作りの物
- ●嫌いな物：ヘビ　ナルシスト

坂城匠は好雄役も兼ねる！

前作では親友の早乙女好雄が女の子の電話番号などを教えてくれたけど、今回はその役目を匠がするようだ。でも、女の子をめぐってライバルとなった場合も教えてくれるのかなぁ？

▲「１」の好雄は常に味方でいいヤツだったけど、今回は注意が必要!?

爆弾の発生も違ってくるぞ

たいして親しくないのに爆弾発生という、前作の欠点も思考ロジックがクリア。交流がない子、男友だちと親しい子などには爆弾がつきにくいのだ。そのかわり、主人公が好みのタイプなら女の子は積極的にアプローチ。親しいのに放っておけば当然機嫌は悪くなる。ラクになると思ったら大間違い！

思考ロジックをフォローするシステムも満載

主人公に関心があるときは見つめ続け、関心がなかったり会話が退屈だと周囲をキョロキョロするなどの瞳による演出。会話にそぐわない行動を取ると、女の子の感情が悪くなる。このようなシステムも加わることにより、思考ロジックの人間らしい感情をさらに強く感じることができるのだ。

『ときめき２』のここをチェック!!

4.映画的な演出

●音響効果

前作の場所ごとのテーマと違い、街なら雑踏の音、海なら波の音と人の声など、実際の効果音がメインとなるぞ。

●環境的な演出

BGMはシーンのポイントとなる場所などで主人公の心理状態をあらわすよう、ここぞという使い方になった。

『ときめき２』のここをチェック!!

5.かつてないボリューム

音声、グラフィックデータは前作の３倍以上。それにともない、CD-ROM５枚組という、恋愛SLG史上かつてないボリュームとなったのだ。

そして次号より

電撃的2大独占企画 ときめいてスタート

1 ときめきのフォトグラフ

女の子たちの日常を描いたイラストにポエムをプラスして、毎号２人分、各２枚ずつの計４枚掲載。電撃PS独占の先取りイラストを見逃すな！

2 ときめきラブレター

『ときめき２』に登場する女の子からキミに直接手紙が届く！　驚きの企画の詳細は次号発表。キミと女の子だけの恋の世界は近い！

新情報と新企画 どっちも楽しみにしててね！

DPSソフトレビュー

8月12日～9月2日発売のソフトチェック

Dengeki Play Station Soft Review

どこまでも深くやり込む! 最強のゲーム評価記事

夏休みは終わっちゃうけど、ゲームの夏はまだまだ暑いです。

Soft

Reviewer

ウォルフ中村

●誇り高きベテランの目
つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。
好きなソフト『鉄拳3』『みんなのGOLF2』

なんでもゆうこ

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとゲームジャンキー。
好きなソフト『パラッパラッパー』『私立ジャスティス学園 熱血青春日記2』

TAC☆

●ワイルドライター本能派
本能と欲望でゲームを斬る。いろいろと特殊な趣味を持っているが読者には内緒♡
好きなソフト『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

ボイドム

●"ゲームは挑戦"が哲学
激ムズACT&STG完全制覇に挑む、ストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。
好きなソフト『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

PON

●愛ある批評がモットー
RPGや育成モノ、ケモノ系にはやたら愛を注ぐ。愛があるだけに評価はキビしいぞ。
好きなソフト『幻想水滸伝II』『マリーのアトリエ』

かわち山田

●ゲーム下手だけどライター
みんなからへたれゲーマーと呼ばれるが、自称・実力派。甘い物とマンガが好き♡
好きなソフト『リッジレーサー』『FFT』

ヒロポン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段なので、そっちのレビュー要員?
好きなソフト『子育てクイズ マイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス

●快適プレイが信条
ゲームは快適にプレイできることが命と信じるバイカー兼ライター。うんちく好き。
好きなソフト『ポリスノーツ』『メタルギア ソリッド』

トモザ

●疲れを知らないニブいやつ
外見もニブそうだが、何日編集部に泊まっても大丈夫なほどニブイ。体力が頼り?
好きなソフト『アーマード・コア』『KING'S FIELD II』

本郷

●ゲームで人生間違えました
ゲームがなかったら、もっと有意義に人生を歩めたはず。大学6年で職業フリーター。
好きなソフト『ギターフリークス』『どこでもいっしょ』

レビューの掟
点数は5点きざみの100点満点。特にオススメのタイトルの点数は赤色になっています

ウォルフ中村

"レビューする許可は取ったが、製品版と微妙に異なるバージョン(黒いCDではない等)"で評価することが多い。そこで困るのは、直るかどうかがわからないバグ。メーカーに確認する時間が惜しくて…。

なんでもゆうこ

2週間ほど休みがとれたので、さっそく『どこいつ』を買ってきては日々ボケステ三昧。今やうちの猫はIQ193に。だけどなぜかバカっぽいのは、猫用IQだから? はたまた私に似ちゃったとか……。

PON

1900年代最後の夏がもうすぐ終わりますが、みなさんは思い出作れましたか? 私は毎年恒例の渡辺美里ライブ西武ドームV14に行ってきました。早いもので、もう12回も通ってます。きっと来年も……。

本郷

最近は『ギタフリ』ばかり。それも『Happyman』オンリー。ずっとハッピー。気づくと5時間くらいハッピー。先日、とうとう編集から「飽きるわ!!」と怒られました。今はヘッドホンを使ってプレイしています。

イラスト/路みちる

ワイルドアームズ 2ndイグニッション

■SCEI■RPG■9月2日
■¥6,800(CD2枚組)
■MC(1ブロック)

人気RPGの続編。個性的な3人の主人公が、力を合わせて強力な敵や謎に挑む。迫力の戦闘シーンや、グッズによる謎解きは健在だ。

変更点は多々あるが、前作が持っていた魅力はちゃんと引き継がれている。経験値稼ぎは基本的に不要だし、パズル性の高いイベント(難易度は前作レベルなのでハマることはないはず)もいいアクセントになっている。キャラや物語も魅力的だ。ステータス異常を回復するアイテムが序盤から入手できる等、前作の問題点も解消されている。ただ、看板や街をサーチで見つける必要があるのは少し面倒、視点は変えられるが高度を変更できる訳ではないので位置関係を把握しづらい(方位磁針はあるが)、といった点には引っ掛かった。とはいえ良質のRPGであることは確かだ。 **90**

きちんと敵の属性を考えないで、漫然と戦ったりすると、序盤でも死にまくることになります。ちょっとした謎解きみたいなもので気を使うけど、敵によって効果的な攻撃を考えて戦えてバッチリ決まったときは楽しいです。パズル要素がある凝った作りのダンジョン探索は、飽きさせないし、かなり楽しめました。けっこう難解なものもあるので、手応えバッチリだし。あと、未発見の街やダンジョンをプレイヤーに見つけさせるのは、おもしろいアイデア。NPCから聞けるヒントを表とかにまとめてくれると、探すときにもっと便利だったんじゃないかな。 **80**

パズルのような謎解き要素が多くて楽しいし、技能やスキルといったシステムも戦略性を広げててグー。3D画面になったとはいっても、あまりグルグル画面を回す必要がないから3D酔いの心配は少なく、常にコンパスが表示されているおかげで迷いにくい。ただ、戦闘や画面切り替えが遅くて、いまいちテンポがスローリーなのが気になります。全体的には親切なのに、取説にもゲーム中にも説明されないことがあるのも「?」な感じ。しかし、レベル上げが不要なゲームバランス、たっぷりのボリュームと、完成度は文句ないレベル。オーソドックスながら歯ごたえある小技が効いてます。 **85**

ストーリーは基本的に一本道だけど2枚組だけあってボリュームたっぷり。キャラも非常に魅力的でプレイしていてワクワクしました。また、戦闘はオーソドックスなコマンド選択式ですが、「カスタムコマンド」「フォースアビリティ」などのさまざまな要素がバランスよく盛り込まれていて、まったく飽きがきません。さらにグッズを使った謎解き(パズル的)要素もいいアクセントになっています。難易度もそれほど高くはないので、RPG好きなら、初心者からマニアまで誰にでも楽しめるでしょう。個人的には、ちょっと渋すぎるんじゃないかなという気がします。 **85**

Dance Dance Revolution 2nd ReMIX

■コナミ■ETC■8月26日
■¥5,800
■MC(1ブロック)/専用コントローラ対応

好評のダンスゲームの最新作。オリジナルを含む30曲以上を収録し、難易度の高い「アナザー」と「マニアック」も最初から遊べる。

プレイヤーがすべきことは前作と変わらないものの、システムはバージョンアップしている。前作をアペンドディスクとして使える、隠し要素を出すためのヒントが表示される、エディット部分の操作性がよくなった等、作りが親切になっているのだ。『3rd』の曲も数曲入っているし、今後、PSオリジナル曲が発売される可能性がある点もうれしい(個人的には『ときメモ』等、ほかのコナミ作品の曲を集めたアペンドディスクをプレイしてみたいのだが)。専用コントローラがなくても遊べるが、プレイ時の充実ぶりは天と地ほどの差がある。必需品といえるだろう。 **90**

踊っているうちに専用コントローラが少しずつずれちゃうし、日頃の運動不足のせいもあって、難易度がめちゃめちゃ高かったです。それでもなんとかノーマルモードがクリアできたのは、テンポを変えたり、ミスしたところをチェックできたりする、トレーニングモードのおかげかな。通常のコントローラでリズムを覚えるっていうPSならではの練習も、効果があったみたい。上級者が練習するのにはもちろん、これからアーケードデビューしたいって人にもオススメできるソフトでしょう。おまけに『3rd』で使用される曲が入っているなんて、サービス満点だね。 **90**

前作同様、専用コントローラの使用が前提なので、ない場合はおもしろさが半減します。ゲーム自体の移植度は完ペキ。こんなにたくさん曲が入っているのは驚きでした。そればかりか、前作で隠しモードだったアナザー、マニアックなどの選択やエディットモードも初めからできちゃいます。アーケードとのリンクももちろんOKだし、『DDR』をアペンドディスクとして使えるってのも◎。さらに、オリジナル曲や『3rd』に収録予定の曲もあって、かなりうれしい仕様です。問題点は、専用コントローラがいまだに品薄状態なことと、騒音による近所迷惑の2つだけかも。 **90**

聴き覚えのある曲がバンバン入っていて、聴くだけで不思議に体が動き出します。ここまでメジャーな収録曲をそろえたのは(曲をメジャーにした?)のは、このゲームの強さ。曲数も驚くほど多いので、飽きることはないです。ただしトレーニングモードがあるといっても、普通の人には難しいステップはなかなか踏み切れるものではないはず。家庭用なんだから「目で見る踏み方のお手本」なんか入っていればよかったですね。踊っているときの専用コントローラのずれやすさは気になりました。マナークッションのほかに手すりがほしいと思うのはゼイタク? **80**

その他のソフト

バーチャパチスロV ～山佐・北電子・オリンピア～
■マップジャパン■¥6,800■SLG■9月2日■日々新機種が登場するパチスロ。そのひとつでも多くをお茶の間に届けるコンセプトで開発されたパチスロゲーム。サブタイトルのメーカーの新機種を4台収録。

ワールドツアーコンダクター ～世界夢紀行～

■TYO■AVG■8月26日
■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

ツアーコンダクターとなって世界をめぐるAVG。旅行代理店の新入社員としてツアー客を案内しつつ、参加者との親睦を深めていく。

旅行前に観光先を決めるときはワクワクするが、出発後は「遭遇するイベントをこなすだけ」になってしまう。イベント発生条件もランダムらしく、「攻略する」というレベルからはほど遠い（＝運任せ）。いくらイベントがあっても、すべきこと（クイズ等に答える）が同じなので単調に感じるのだ。金銭的な制約がある訳でもないし、恋愛系イベントがある訳でもないし…。文字を早送りするには◎ボタンを押し続ける必要がある、スケジュール表が見づらい、旅行中にセーブできない、ゲームオーバーになるとそのツアーで入手した写真を失う、などシステム部分もイマイチ。

55

旅先で出されるクイズ形式の問題のために、ツアー前はガイドブックとにらめっこ。旅行前にしっかり勉強しておかないと、すぐに添乗員失格の烙印を押されちゃうから、なかなか気が抜けません。しかも、ツアー中にセーブできないというシビアさ。お客さんの評判を悪くしてゲームオーバーになると、軽く1時間以上戻されることは覚悟しておいたほうがいいです。おまけにお客さんとのコミュニケーションもクイズ形式。あくまでも大切なお客様として仲良くなれるだけだから、過剰な期待はしないほうがいいかも。実写ムービーとCGが豊富で、旅行気分は味わえます。

75

JTBが協力しているだけあり、情報量の多さはさすが。豊富な風景写真や観光地のビデオムービーが、旅行への夢を広げてくれます。ホント海外に行きたくなりました。キャラがかわいくてイベントもけっこう燃えるけど、恋愛要素が少な目なのと、エンディングがあっさりめなのが物足りないかな。ただ、ツアー中にセーブできないのは×。1ツアーが1時間弱とはいえ、途中でやめられないのはツライです。成績が悪いと即ゲームオーバーってのもキビしい。いろいろと惜しい点が目立つけど、恋愛AVGと勘違いしなければ楽しめるハズ。続編への期待も込めて点数は甘めです

75

とにかくお客さんである女の子がかわいいです。これだけで「買い！」の人もいるのではないでしょうか？　ところがツアコンである主人公は、彼女たちとラブラブになれないので……それはちょっとツライところですね。でも、世界各地の名所や歴史などを学べるので、実際に旅行に行く際の実用度は高いです。観光地に関するクイズは、事前にガイドブックで勉強できるのでよいのですが、お客さんとの好感度を上げる趣味関係のクイズは、知らないジャンルだとさっぱり……。好感度が上がらないと見られないイベントも多いので、なんらかの救済措置がほしかったです。

65

SDガンダム G GENERATION-0

■バンダイ■SLG■8月12日
■¥6,980(CD3枚組)
■MC(3～13ブロック)／DS(AC非対応)／MT

歴代ガンダムの物語を順番に楽しめるSLG。今回は新たに「∀ガンダム」と「F91」のシナリオも追加。

TAC☆

基本的にSDで描かれたガンダムは好きじゃないオレだけど、ここまでやってくれるならOK！　ライトなファンからディープなマニアまで、とにかくガンダムが好きな人なら間違いなく楽しめる充実度。難易度もなかなか歯ごたえがあるし、それ以上のやり込み要素もバツグンに豊富。「あのMSを捕獲して…」とか「こいつをエースまで育てて…」なんて、こだわりはじめると止まらないっす。

85

バリオス[illegible]

ガンダム世代である私にとっては、各シリーズの名場面がゲームで楽しめるだけでも合格点。なかでも今回から採用のステップボーナスが特に気に入った。敵を倒すと行動回数が増えるから、能力の高いユニットなら、原作さながらにザコ敵をドンドン倒せるのが気持ちがいい。また、時間のかかる戦闘アニメのオフができて、戦いのテンポはいい。だけど、読み込み時間が長すぎるのは残念だ。

80

ワールドサッカー 実況ウイニングイレブン4

■コナミ■SPG■9月2日
■¥5,800
■MC(1ブロック)／AC

最新のデータで楽しめる『実況サッカー』シリーズ最新作。オリジナル選手を登録して使うことも可能だ。

ウォルフ中村

布陣をエディットできる、トレーニングで状況別の練習ができる、レーダーの色がユニフォームと一致した、新モード（クラブチームでのリーグほか）が入ったなど、前作から大幅にパワーアップしている。長いパスは通りにくくなったが、全体的なバランスは取れている（吹かしやすさは相変わらず）。2ボタン同時押しが増えて操作が複雑になった、セットプレイ時の主観視点がわかりづらい点は残念。

95

かわち山田

浮きスルーや、フェイント系の技、選手のアクションなども増えているし、フォーメーションエディットも細かくできるようになって、戦略性が大幅にアップしている。あとリプレイがセーブできるのはいいけど、ゴールする直前からでなく、ラストパスを出す場面からリプレイしてくれるとうれしかったんだけどね。これでマスターリーグの選手も実名だったら言うことなしなんだけどなぁ。

85

Little Lovers SHE SO GAME

■NTT出版／日経映像■TBL■9月2日
■¥6,800(CD2枚組)
■MC(3ブロック)/MT/4P対戦可

6人のヒロインから1人を選び、ルーレットでコマを進めて、その女の子と仲良くなることが目的のTBL。

TAC☆

なんかピンとこないというか。1プレイごとに1人に限定したヒロインへ常に4人1組でアプローチするプレイヤーキャラたちに、どうにも感情移入できない。恋愛というよりは、仲のいい（男友だちも含めた）友人との高校生活のシミュレーションなので、そういった関係に対する感覚の違いなのかもしれないけど。ヒロインの女の子は魅力的なんで、感覚が合う人なら、かなり楽しめそうだけど。

60

ヒロポン

プレイヤーを含めた4人の男の子が、ヒロインをめぐって争うTBL。全体的なノリは学園青春ドラマで、さわやかに恋のさや当てが展開されてシナリオ自体は楽しめた。でも、もっとドロドロした駆け引きの要素が楽しめてもよかったかもね。それから、1プレイでオトせるヒロインはひとりだけってのは評価が分かれるだろうね。シナリオのドラマ性を強めるためなんだろうけどさ。

70

ガレリアンズ

■アスキー■AVG■8月26日
■¥6,800(CD3枚組)
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

超能力者同士の戦いを描いたサイコホラーAVG。3種類の超能力を使いこなして、謎と敵に立ち向かう。

かわち山田

『バイオ』タイプのAVG。でも、操作系の悪さが目立つ。また一部のボスクラスの敵が強すぎます。倒し方に謎解き的なものがあれば楽しめるのに（そういうボスもいるけど）、体力が多いだけなのはちょっと安直。ACTが苦手な人は、医院長戦で詰まるはず（私は詰まった）。ストーリーはすごくいいし、超能力でヒントがわるシステムとなど、ほかの部分のデキがいいだけにもったいない。

75

ヒロポン

田島昭宇キャラと美しいCGで描かれた世界観が「ドラック・荒廃した世界・超能力バトル」にドップリと浸らせてくれます。この雰囲気が好きな人にとっては、かなりハマるソフトになるかもね。でも、操作性&操作系が悪い。敵と戦うアクション部分をクリアしないと進展しないゲームなだけに、これはマズいでしょ。マップは考え込まれて構成されているし、CGにも力が入っていただけに残念。

65

クロックアドベンチャー

■コーエー■ACT■9月2日
■¥4,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

ワニのクロックが活躍するACT。洞窟や海岸、空中など、変化に富んだ30種類以上のステージが登場。

TAC☆

『マリオ64』タイプの、フィールド上でステージやイベントを見つけてクリアしていくACT。アナログ操作での方向転換や、キャラの操作に対する視点の移動といった、ACTとして重要な部分のデキが、かなりキビシイ。特に視点の問題は、ゲームの性質上、猛烈に酔ってしまうのが…。アクションやステージ（乗り物もいろいろ）は多彩で楽しいので、操作関係の壁を乗り越えられる人なら。

55

トモサ

シッポがブランブランしてるワニが、けっこうかわいい。毒池や溶岩の池に落ちたとき、ジャンプ2回までに安全な足場に戻ればセーフというのは、大味だけど、雰囲気にあっていてグー。キャラの操作性はいいけど、視点の操作ができないので、ストレスがたまるッス。特にせまくてくずれる足場では視点変更が遅くて操作がたいへん。ボートレースは操作感覚がニブクて勝っても、楽しくないッス。

65

ビシバシスペシャル2

■コナミ■ETC■9月2日
■¥4,800
■AC(DS対応)／8P対戦可

好評のミニゲーム集の第2弾。最大8人まで参加して、48種類のミニゲームを楽しむことが可能なのだ。

バリオス[illegible]

連打系やリズム系など、手軽に楽しめるミニゲームがたくさん入っているので、多人数で楽しめるパーティゲームとしての価値はかなり高い。来客に対しての接待用のソフトとして、一家に1本あってもいいかも。人数が多くなればなるほど、その楽しさが増していくゲームなので、1人プレイでひそかに練習して、勝つのを楽しむよりは、人数が集まったときだけプレイしたほうがいいだろう。

75

本[illegible]

たくさんのミニゲームが入っているけど、ルールは簡単だし、操作説明もきちんとしてくれるので親切極まりなし。コントローラも2つだけでいいし、マルチタップも不要。こういうシンプルな作りがされているので、みんなで手軽に楽しむにときに、ポイントが高いです。でも友だちとわいわい楽しむとき以外はマイナス20点のゲームかも。1人で遊んでいると友だちの大切さを実感できます。

80

その他のソフト

パチスロ帝王2 ～花月・ツーペア・ビーバーX～

■メディアエンターテイメント■¥5,800■SLG■8月26日■ヤマサの花月など人気3機種を収録。ポケステ対応でリーチ目や確変の情報を持ち運べたり、目押しの練習ができるミニゲームで遊べたりできるようになっている。

まだまだ続く…
DPS ソフトレビュー

8月12日~9月2日発売のソフトをチェック

どこまでも深くやり込む！ 最強のゲーム評価記事

Soft

Reviewer

かわち山田

ジャンヌ・ダルクが題材のL・ベッソン待望の新作映画『Joan of Arc（Jeanne d'Arc）』。主役が『ドーベルマン』のヴァンサン・Cと聞いて超期待。でも、公開日不明。つーかその前に、撮影してんのか？

トモサ

徹夜明けした朝、高速道路で車のエンジンがブッ壊れちゃって路肩で立ち往生。レッカー車を待ちの間はビュンビュン走る車の横でノンビ~リ、日光浴。みんなにどこで焼いたの？ なんていわれました。

ヒロポン

最近あんまし自宅でゲームをやらない。やっぱ、仕事で死ぬほどやるせいかな…って言ったら、ウォルフさんがひと言。「家に帰ってないからっしょ？」なんて会話してるふたりは、今日もお泊まり♥

バリオス海老原

知り合いが以前より太った姿を見たときに何かに似ていると思った。でも何に似ているかが思い出せない。でも先日やっとそれが何かわかった。「トルネコ」に似ているのだ。でも本人には絶対言えないな…。

フロントミッション サード

■スクウェア■S・RPG■9月2日
■¥6,800
■MC(2ブロック)／DS(AC対応)

ハードな世界観で人気のS・RPGに最新作が登場。使用しているパーツによって、習得できるスキルが変化する新システムを採用。

かわち山田 90
『2』と違い、戦闘時の読み込みはほとんどない。データロード時はもちろん、ミッション中も読み込みしているような感じがしないほど、テンポよくゲームが進む。また、エマ編、アリサ編と2つの違った視点でのシナリオがあるうえ、ルート分岐がひんぱんに発生するので、かなり長くプレイできてオトク。シミュレーションモードでお金が稼ぎと、レベル上げができるのは親切。ヴァンツァーのセッティング画面と、フォーラムセレクター、入り組んだマップなど見にくいモノが多いのが少し気になるけど。まぁ、ファンなら買って損ナシ。私は買うよ。

トモサ 80
前作で戦闘に時間がかかった欠点が解消されつつ、カッコよさがおとろえていないのはさすがッス。メカデザインは洗練されているのだけど重戦士タイプのフォルムが多くて、見た目だけでは接近戦タイプとか、支援タイプとかの区別がつかないのは悲しいですね。戦闘シーンの追尾ミサイルとかズームは演出的にイイ感じ。敵、味方2つの視点で見られるので、個人、国、連合の各思惑がからみあうストーリーが理解しやすくなっているッス。戦闘決定前に見るデータが一画面に収まっているのはありがたいけど、その反面、不要のデータなど、つめこみ過ぎの気が…。

ヒロポン 80
実はこのシリーズをまともにプレイするのは初めてで、パラメータの数が多くて混乱するんでは？ って心配してました。でも、チュートリアルがしっかりしているんで、すんなりプレイできました。戦闘中にバンツァーを降りて無人の敵機を乗っ取ったり、敵を降伏させたりすることで、敵のバンツァーを略奪できるシステムも○。おかげで戦略に幅が出ているし、「敵のバンツァーを全部集めていこう！」という特殊な遊び方もできるのよね。発射したミサイルを追っていくカメラアングルなど、演出もかっこいい。これまでシリーズをやったことがない人も十分楽しめるよ。

バリオス海老原 95
物語の舞台となる近未来世界とそこに登場するさまざまなハイテク機器は、シリーズを重ねてきた作品だけに、厚みがあるという感じ。用意されている2通りの物語も違う展開を見せてくれるので、やりごたえもたっぷり。また、前作ではとび跳ねるような感じだった、ユニットの移動もちゃんと歩いて移動する。さらに敵ユニットへの攻撃を選択してから、攻撃のアニメーションが表示されるまでの時間がほとんどないなど、システム的な改善がされていて、プレイしていて、実に気持ちがよかった。ただ、物語の背景とストーリー展開の強引さがちょっとだけ気になったかな。

Neo ATLAS II

■アートディンク■SLG■9月2日
■¥5,800
■MC(6ブロック)

船団を指揮して謎に満ちた海を探索し、世界地図を作成していくSLGの続編。今回は使用する船の選択が、船の進化にも影響する。

かわち山田 80
提督を雇って、船出して世界地図を作るという、基本的な部分は今までと同じ。今回はイベントが多いので、イベントをこなしながら世界地図を作るという感じ。そのため、コツコツ世界地図を作ろうとしているのに、イベントがひんぱんに発生して、地図作りを中断させられるのは個人的にはイヤかな。まぁ、無視すればいいんだけどね。あとは、いろいろイベントがあって、最初の提督がなかなか雇えないのはイライラする。でも気になるのはそれくらいで、アクセスは速いし、操作性もよいし、システム部分は文句なし。地味だけどモノをコツコツ作るのは楽しいです。

トモサ 90
大好きなんですよ~!! 前作がぁ~。自分の意志で世界を決められる楽しさは最高ッス。未知の生物を発見したときなんかは想像力がかきたてられて恍惚としちゃいますよ。前作と違うキャラの細かなプロフィールには、ちょっととまどったけど、新鮮な感じがしたッス。前作より改善されたところが目立つのは感心します。エピソードガイドを使えばゲーム画面上で情報を整理できることが超便利だし、調査派遣や貿易でもショートカットができるようになったのは、使い勝手がよく、プレイしやすいッス。欠点をあえていうなら、パッと見の地味さがもったいないことですね。

ヒロポン 80
探索によって世界地図を完成させていったり、各地の特産物同士の相性を考えて貿易したりするSLG。プレイ前は「やることが多すぎてめんどくさそう」って思ってたけど、実際にプレイしてみて考えを改めましたよ。これだけ快適にプレイできたのは、すごくよくできた操作系のおかげなんだろうね。隠された謎を少しずつ解き明かしていくって目的も用意されているんだけど、その解決に貿易や航海の要素がうまくマッチしている点にも好感が持てました。ゲーム内の時間経過を自由に変更できるなど、システムはかなり親切設計。のんびりコツコツとプレイしたい1本だね。

バリオス海老原 80
まだ地球の丸いことが常識ではなかった大航海時代を舞台に、未知の地域への探索や船を使った貿易が楽しめる、海洋ロマンのあふれる作品。未知の地域を探索させ、本来あるべき姿の世界地図を徐々に作り上げていくのではなく、探索の結果を信じるか信じないかで地図の形が変わっていき、自分だけの世界地図を作ることができる。そんな自由度の高さが非常におもしろい。また、ゲームスピードがボタンひとつで調節可能で、探索の結果を待つ時間を短縮した、快適なプレイが楽しめると思う。大航海時代や帆船に興味が持てるなら、さらに楽しめるはず。

マイガーデン

■テクノソフト■SLG■9月2日
■¥5,800
■MC(3ブロック)

植物を育てて庭を作り、訪れる人との交流を楽しむSLG。たくさんの植物やレンガなどの資材を使って、自由に庭をデザインできる。

かわち山田 75
庭で植物を育てて、コンテストで優勝を目指すガーデニングなゲーム。雑草刈り→タネまき→水やり→雑草刈り……という作業のくり返しなんだけど、徐々に植物が育っていくのはスゴク楽しい。植物を育てる以外にも、町の人とのイベントも盛りだくさんで、飽きさせない作りなのがグー。マイキャラがダッシュできないのは少し不便だけど、各作業の操作性はいい感じ。ただ、町の人と会話するときに正面に立たないと会話できなかったり、家に出入りするときの読み込み時間が長いのが気になる。特に家にはひんぱんに出入りするだけに、なんとかしてほしかったです。

トモサ 70
こういう暖かなゲームは今の世の中に疲れた自分にはありがたいですね~。ほのぼのゲームをあまりやらない自分でも、のんびりガーデニングが楽しめたッス。小さな女の子の体力がレベルアップして作業できる回数が増えるのは妙に現実的でおかしかったですね。移動する範囲は狭いんだけどやらなければいけないことが多すぎて頭の弱い自分には植物の現状が把握できなかったッス。見知らぬ隣人が勝手に我が庭に入ってくるのは違和感を覚えました。天候が悪いときや日が暮れてきたときには地面に生えている短い雑草が見えにくい点なども注目してほしかったッス。

ヒロポン 75
種や苗を植えて、こまめに手入れをしながら花が咲くのを待つ。この素朴な作業に、都会のアカにまみれたオイラの心は洗われましたよ。植物を育てるだけじゃなく、隣人とのティータイムで情報を得たり、レンガやタルで庭をグレードアップさせていくのも楽しいです。やっぱり、プレイの成果によって庭が少しずつ変化する、つまりビジュアルとして成果が「見える」ことが、プレイヤーの意欲をかき立てるんだろうね。ただ、見応えのある立派な庭にするためにはそれなりに時間が必要なんで、せっかちな人や飽きっぽい人にはあんまり向いていないかもね。

バリオス海老原 85
いろんな植物の世話をしながら、サクや花壇の位置を考え、自分だけのオリジナルの庭を作っていく。そんなガーデニングの気分をゲームで手軽に味わえるのは、非常におもしろいと思う。雑草を抜いたり、害虫の駆除など、やることがいっぱいあって、実際に植物を育てるのも大変なんだろうなあと感じさせてくれた。なおかつ、ほのぼのとした、メルヘンチックな雰囲気がかたくるしさを感じさせていないのは好印象。そのほか、登場キャラとの会話次第で物語展開が変化したり、家のお客として、庭で採れた収穫物でもてなしたりと、ガーデニング以外の要素も楽しめる。

その他のソフト

プレイで覚える 中学英単語でるでる1200
■ナガセ■¥2,800■ETC■9月1日■中学で使われているすべての教科書を徹底分析して作られた英単語学習ソフト、高校受験に出てくる英単語をバスケットボールのゲーム形式で覚えられる。DS対応。

スーパーバスフィッシング

■キングレコード■SPG■8月26日■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC非対応)/2P対戦可/つりコン対応/フィッシングコントローラ対応

初級からプロクラスまでの9つの大会に出場して、優勝を目指すバス釣りSPG。2人同時対戦も可能だ。

なんでもゆうこ

ラインが切れそうなときはかなり激しく振動するし、魚がボートに近づいたら必死にリールを巻くアクションまで必要と、つりコンを使うことによって一気におもしろくなるゲームですね。なにより魚がかかりやすくて楽しめました。バスフィッシングの簡単な解説も聞けるので、釣りに詳しくなくても気軽に遊べます。2プレイヤーで釣果を競い合うモードもあって、釣り好きならアツくなれるはず。

80

城イドム

釣りの専門知識を要求されることもないし、魚もひんぱんにかかってくれるので、釣りゲー初心者でも楽しめる。釣りゲーとしては及第点だが、グラフィック、ゲームの味付け（トーナメントモードでのイベントほか）などは平凡で、全体的にやや物足りない印象も受ける。専用コントローラ（アスキー製、バンダイ製）を使った方が気分がでるが、通常のコントローラでも支障なくプレイできる。

65

フォーセイケン

■タイトー■STG■9月2日
■¥2,000
■DS(AC非対応)

荒廃した未来で戦うSTG。3D空間を自由自在に移動して、各施設のトラップやガードを切り抜けていく。

城イドム

知る人ぞ知る『ディセント』と同系列のSTG。ゲームは「狡猾に動きまわる敵を、地道かつ的確に倒していくこと」をメインに展開する。自機の操作にも慣れを要し、狙い撃ちもしにくいため、難易度は恐ろしく高い。デキは決して悪くないのだが、おもしろさがわかるには、相当な腕と努力を要するマニアックな作品だけに、普通の人には向かない。非常に3D酔いしやすい作品でもある。

60

トモザ

うーん、負けましたという感じッス。ゲームで3D酔いしない自信があったのに、初めて目を回しました。それぐらい強烈に自機を動かせるのはスゴイッス。だけどニュータイプじゃない自分には、敵の距離感がつかめないことと、ロックオンできないことがつらかったですね。あと、自機が移動中の姿が見えないので、せっかくのデザインのいいメカがゲーム中に見られなくて、もったいないッス。

65

マクロス VF-X2

■バンダイビジュアル■STG■9月2日
■¥6,800
■MC(1ブロック)／AC(DS非対応)

人気作品をもとにした、3D・STGの第2弾。3段階に変形する自機と、斬新なカメラアングルが特徴。

城イドム

システムが独特なので、ある程度慣れを要するが、操作性そのものは悪くない（どうすれば敵の攻撃を避けられるかも、最初のうちは把握しにくいかも）。また、敵を攻撃する楽しさをメインに考えた操作システムなので、空中戦などを手軽に楽しめる反面、ストイックに腕を磨いたり、華麗な飛行戦術を練習するといった楽しみは少ない。デモの多くが、スキップできないのもちょっと気になった。

70

TAC

正直、前作の出来はイマイチだったんだけど、今回はバッチリ。「リアルな空中戦」ではなく、「劇中のバルキリーのイメージ」を再現するというコンセプトが、しっかり体験できる。はじめは思いどおりに操縦できないかもしれないけど、慣れてくるほどに、カッコイイ戦い方を追求するのが楽しくなるのだ。繰り返し遊べるゲームだけに、ストーリーデモを飛ばせないのはちょっとツライか。

75

SuperLite 1500シリーズ パンゲア

■サクセス■RPG■8月26日■¥1,500■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)／MT／4P対戦可

4人チームで進めていくRPG。進むべきダンジョンを、サイコロを振って創作していくのが特徴だ。

ヒロポン

「すべてがサイコロによって決まるRPG」という発想は好きだな。この発想のおかげで、手軽に遊べるゲームに仕上がっているのよね。でも、手軽に遊べることを意図したためか、良くも悪くもキャラクターのパラメータはかなり簡潔。キャラを少しずつ成長させていくところがおもしろいのに、これだとせっかくやりこんでもうれしさが半減するよ。¥1,500という価格設定でなら許されるけど。

65

バリオス酒巻

財宝を見つけ所持金を増やすのが目的だが、そのために進むダンジョンの形や敵との戦闘の結果など、すべてがサイコロによって決定される。それだけに、ランダム性が異常に高いゲーム。一応モンスターを倒すとキャラのレベルが上がるRPG的な要素も含まれているが、強くなってもあまり変わらず、単調な作業の繰り返し。ただ、ソフトの値段を考えると、それに見合った楽しさはあると思う。

60

ヴェクトライダーズシリーズ いつか重なりあう未来(あした)へ サユリ編

■SME■SLG■8月26日
■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

未来のパイロット訓練学校を舞台にしたSLG。1週間単位でコマンドを入力し、主人公を成長させていく。

なんでもゆうこ

ロボットのパイロットを育成していくゲーム。だけど、仲間と出かけたり、コミュニケーションをとることも重要な要素みたい。と言うのも、仲良くすることでパイロット能力が上がるんだって。ちょっと強引な気もするけど、なかなか斬新なアイデアで私は気に入りました。土曜日には毎回演習内容が変わるのに、プレイヤーは見てるだけってシチュエーションが多かったのは残念でした。

70

バリオス酒巻

ゲーム自体は、定番恋愛SLGのシステムで展開していくので、とっときやすいゲーム。物語や登場キャラは水準以上になっているので、キャラへの感情移入ができれば、楽しめるソフトだ。特に気に入ったのは、キャラボイスがダラダラと流れるのではなく、短いセリフが場面ごとにちょっとずつ流れるところ。プレイのテンポが早くなっても、キャラへの感情移入が壊れずに遊べるようになっている。

65

ヴェクトライダーズシリーズ いつか重なりあう未来(あした)へ シロウ編

■SME■SLG■8月26日
■¥5,800
■MC(1ブロック)／DS(AC非対応)

2本同時発売されるSLGのうちの1本。物語の大筋は『サユリ編』と同じだが、別視点で進行していく。

なんでもゆうこ

こっちは主人公が男の子バージョン。視点がちょっと違ってるものの、舞台は同じ士官学校だし、基本的にやることはほぼいっしょ。買う人の好みになるけど、恋愛要素も入ってるわけだし、『シロウ編』はどちらかと言うと男の子向けってことになるのかも。ただ、両ゲームとも1週間過ぎるのにちょっと時間がかかりすぎると思いました。あと、難しい用語や造語が多いのも気になりました。

70

バリオス酒巻

ゲームシステム面での評価はシロウ編同じだが、サユリ編では主人公が女の子なので、男である私には物語展開上、なかなか感情移入しにくい面があった。逆に女の子がプレイするのであれば、感情移入がしやすいし、男性キャラとのイベントなども楽しめると思う。ただ、2タイトルとも単体のゲームとしては、楽しめるソフトだと思うが、両方をプレイしたいと思う人にはちょっと高い出費なのかもね。

70

その他のソフト ～ピックアップ～

FIFA98 ヨーロッパリーグ・サッカー

■エレクトロニック・アーツ・スクウェア■SPG■8月26日■¥5,800■MC(1ブロック)/DS(AC対応)/MT/8P対戦可

ヨーロッパの強豪7か国のリーグ戦を再現するサッカーゲーム。最新データをもとに世界42か国・132チームが実名で登場。自分だけのリーグを作ることも可能だ。

太閤立志伝III

■コーエー■S・RPG■8月19日
■¥6,800
■MC(3ブロック)

戦国時代の天下人、豊臣秀吉の活躍を体験できるS・RPGの第3弾。次々と任務をこなして出世を目指す。ライバルとの関係によってシナリオが変化する。

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

■カプコン■ACT■9月2日■¥2,800■MC(1ブロック)／DS(AC非対応) PS(13ブロック)

FCで大ヒットした名作ACTの復刻版。FC版を忠実に再現した「オリジナルモード」に加えて、ヒント満載の「ナビモード」や、ポケステのミニゲームを追加。

SuperLite1500シリーズ アンゴルモア[illegible]

■サクセス■TBL■8月26日
■¥1,500
■MC(1ブロック)

ノストラダムスの予言をモチーフにしたカードゲーム。地球代表として、アンゴルモア4人集を倒すのが目的だ。「UNO」に似た中毒性の高いルールを採用。

SuperLite1500シリーズ [illegible]

■サクセス■TBL■8月26日
■¥1,500
■MC(1ブロック)

生年月日などのデータを入力し、さまざまな占いで楽しめるTBL。「相性診断」では、自分で登録した相手以外にも、タレントなどの著名人との相性も占える。

SuperLite1500シリーズ リバーシII

■サクセス■TBL■8月26日
■¥1,500
■MC(1ブロック)

白または黒のコマで、相手のコマをはさんで裏返すのが目的のTBL。通常の「対局」モードと、ユニークなキャラによる解説がきける「リバーシ講座」などを収録。

ジェレミー・マクグラス スーパークロス98

■タイトー■RCG■9月2日
■¥2,000
■MC(5ブロック)／DS(AC対応)

有名モトクロスレーサー、ジェレミー・マクグラスが総合監修を担当した、モトクロスバイクのRCG。自分でコースをエディットして楽しむことも可能だ。

DPSオススメ 今月はコレ CHECK!

『ワイルド～』はプレイヤーの「謎を解く」とか「敵を倒す」といったゲームをプレイする楽しみにあふれるRPGとして好評でした。また『フロント～』は一部編集部の人間に「ロボットSLGの最高峰」と言わせるデキ。レビュー担当者もシリーズのファンでプレイに熱が入りまくりでした。そのほか、サッカー好き限定の感がありますが『実況4』、定番ですがやはり楽しい『DDR 2nd』、地味ですが『ネオアトラス2』には注目です。いいソフトが多くて困っちゃいますね。

その他のソフト ABE'99 (エイブ99)

■リバーヒルソフト■¥6,800■ACT■8月26日■激ムズの難易度とパズル性の高さで人気のシリーズ第2弾。前回99人の仲間を救出して人類のヒーローとなったエイブが、今回は悪のビール工場の謎に迫る。

電撃PS コロシアム

今号のこの１枚

▼宮崎あさみさん（埼玉県）の『参加するだけでも……』というその気持ちに感謝感激！　また次のチャレンジをしてみてね。楽しみに待ってるよ。

今回のテーマ
[記録大発表]

DPS BATTLE COLOSSEUM

読者がＰＳのゲームで達成した様々な記録を募集しているコーナー「ＤＰＳコロシアム」。今回は、皆さんお待ちかねの正式募集種目最終結果（６月20日しめ切り分まで）を発表するぞ。参加者のたくさん集まった種目では、恒例の「中間順位の記録」や「特別集計部門のトップ記録」も掲載したので、詳しくチェック！　自分の記録のレベルを把握するのに役立ててね。

●ＶＯＬ.１１２オリジナルグッズプレゼント当選者：『エターナルメロディ』のラミカ：上島万佳（京都府）、『Ｔｏ Ｈｅａｒｔ』のラミカ：田中公士（栃木県）、『悠久幻想曲』シリーズのラミカ：坂本一紀（東京都）。※たくさんの応募、ありがとう！●ＶＯＬ.１１２の「オリジナルグッズ披露宴」に採用された、衣谷康介さん（広島県）。プレゼントが送れませんので、住所をお知らせください！

[好記録が続出!! 注目種目の最終結果を大発表!!]

ザ・挑戦者ランキング

最終発表　オメガブースト（ZONE別タイムアタック）

ZONE1　優勝：上田義博（北海道）1'11"43（058,913点/C）
ZONE2　優勝：たき火（愛知県）2'33"10（点数未記載/-）
ZONE3　優勝：モンスターm（和歌山県）3'05"80（点数未記載/-）
ZONE4　優勝：梅本武志（徳島県）2'36"63（131,465点/-）
ZONE5　優勝：梅本武志（徳島県）3'15"20（152,660点/-）
ZONE6　優勝：上田義博（北海道）2'14"16（236,072点/B）
ZONE7　優勝：村地雄介（大阪府）2'33"36（242,742点/B）
ZONE8　優勝：鈴木義次（兵庫県）1'04"53（159,479点/-）
ZONE9　優勝：村地雄介（大阪府）2'05"80（238,032点/B）

最終発表　クーラクエスト（１～15面タイムアタック）

優勝：荒川篤志（東京都）　―4'55（EASY）

最終発表　To Heart（○△□×ひとりでプレイのスコアアタック）

優勝：清水栄範（新潟県）　1,349,350点（EASY）

最終発表　ダンスダンスレボリューション（アレンジモードのベーシックのハードオールクリアのスコアアタック）

優勝：殺劇!舞荒剣（宮城県）320,885,800点（パッドコントローラ使用）
「I believe in miracles」「LITTLE BITCH」「PARANOIA MAX」「PARANOIA MAX」

特Ｂトップ：受川千秋（岡山県）264,692,600点（ジョイスティック）
特Ｄトップ：黒野亜音（新潟県）169,566,200点（パッドコントローラ）
特Ｅトップ：ＳＫＡ　（山梨県）273,527,800点（パッドコントローラ）

●中間順位の記録
15位………282,259,200点
30位………263,051,100点
45位………162,969,800点
（参加者：64名）

コントローラ専用での記録
トップ：KAS（埼玉県）
281,129,300点（※選曲は上の殺劇！舞荒剣さんと同じ）
２位：佐藤弘章…280,329,700点
３位：ＰＤＲ……259,056,600点

最終発表　ダンスダンスレボリューション（アレンジモードのアナザーのハードオールクリアのスコアアタック）

優勝：谷口順（石川県）489,262,300点（パッドコントローラ使用）
「LITTLE BITCH」「MAKE IT BETTER」「PARANOIA MAX」「PARANOIA KCET」

特Ｂトップ：受川千秋（岡山県）195,112,400点（ジョイスティック）
特Ｄトップ：黒野亜音（新潟県）180,857,500点（パッドコントローラ）
特Ｅトップ：ＳＫＡ　（山梨県）198,921,700点（パッドコントローラ）

●中間順位の記録
10位………447,775,700点
20位………419,391,900点
30位………198,921,700点
（参加者：41名）

トップ：佐藤弘章（大阪府）
430,029,800点（「I believe in miracles」「MAKE IT BETTER」「PARANOIA KCET」「PARANOIA KCET」）
２位：KAS……358,273,100点

オリジナルグッズ披露宴

DPS-D表紙娘のフィギュア▶輪舞（静岡県）

今回は、ある程度の専門知識がないと作れないマニアックなグッズ、フィギュアを紹介だ。輪舞さんが作ってくれたフィギュアは、ＤＰＳ－D19、20の表紙を飾った、表紙娘をモデルにしたもの（どちらも高さは約９cm）。かわいらしいデキ映えはもちろん、「売ったりするつもりはありません。私の趣味なんです」という、輪舞さんのスタンス（職人魂？）がすばらしい。そういった〝自分なりの楽しみ方〟を披露したいという人も、このコーナーでは全面的に応援していくぞ。このフィギュアに、色塗りの楽しみが残されているのにも注目。色塗りを自分の手で仕上げたいと思う人は、プレゼントに応募してみよう！

このコーナー参加希望者は右の欄外参照！

希望者にプレゼント

このフィギュア（左側のD19表紙娘、右側のD20表紙娘）を各３体ずつ、合計６名の読者にプレゼント。希望者はハガキに「郵便番号・住所・氏名・どちらを希望か」を書いて下の係まで。

応募先▶コロシアムグッズ提供係
しめ切り▶９月９日消印有効

グッズプレゼント獲得優先券の案内

正式募集の入賞者（ブロック当選含む）は、賞金の代わりに「グッズプレゼント獲得優先券」を希望することも可能。この券はグッズ応募時にハガキに貼っておくと最優先で当選させてもらえる、超便利なアイテムなのだ。

★そのほかの記録募集情報●「エースコンバット３」で「EnterDision」ミッション（難易度自由）の飛行訓練で稼いだＰＯＩＮＴ（２次攻撃で獲得した点数は含まない）を競う。●「エースコンバット３」で「TunnelVision」ミッション（難易度ＨＡＲＤ）のクリアタイムを競う。※どちらの種目も、記録の確認はビデオテープ（記録が出る過程を録画）で行う。ミッションシミュレータを使っても構わないが、使用機体はゲーム本編のそれぞれのミッションで使用可能な機体のみとする。しめ切りは９月20日消印有効。

最終発表 To Heart（お嬢様は魔女スコアアタック）

優勝：飯田誠（千葉県）　500,357,710点（207HIT）

順位	名前	県	得点
2位	ハートマニア	（福島県）	432,495,360点
特Bトップ	なつき	（兵庫県）	84,153,890点
特Dトップ	満月桜	（奈良県）	81,932,240点
特Eトップ	石川美恵子	（北海道）	43,786,210点
特Cトップ	安食優美子	（山形県）	12,192,560点

優勝した飯田さんの記録はビデオテープで確認済み。なんとノーミスでクリアしていた。

中間順位記録

順位	得点
3位	394,593,490点（---HIT）
4位	380,342,840点（---HIT）
5位	338,445,090点（206HIT）
10位	226,246,560点（---HIT）
15位	156,049,770点（206HIT）
20位	142,912,140点（---HIT）
30位	111,288,610点（204HIT）
40位	84,153,890点（---HIT）
50位	48,173,140点（---HIT）

（参加者：66名）

◀東京都の相馬美保さん。スコアを送ると、発表までの間ドキドキするでしょ？　そんな"ドキドキ感"も、参加者ならではの特権なのだ。

最終発表 To Heart（Heart by Heartスコアアタック）

優勝：廣瀬英雄（滋賀県）　2,226,400点（姫川琴音を使用）

順位	名前	県	得点
2位	飯田誠	（千葉県）	2,214,300点（姫川琴音を使用）
3位	寿司	（神奈川県）	2,080,700点（松原葵を使用）
特Bトップ	なつき	（兵庫県）	1,234,700点（来栖川綾香を使用）
特Dトップ	平山すみれ	（青森県）	843,504点（来栖川綾香を使用）
特Eトップ	石川美恵子	（北海道）	850,303点（松原葵を使用）

中間順位記録

順位	得点	順位	得点
4位	1,642,900点	14位	1,343,500点
5位	1,611,900点	15位	1,316,700点
6位	1,606,100点	20位	1,307,000点
7位	1,464,600点	25位	1,234,700点
8位	1,453,800点	30位	1,147,500点
9位	1,445,200点	35位	1,030,700点
10位	1,391,200点	40位	927,900点
11位	1,367,800点	45位	880,800点
12位	1,365,100点	50位	830,500点
13位	1,346,900点		（参加者：57名）

◀「To Heart」の種目では、使用キャラのイラストを添えて記録申請してくれた人も多かった。ハガキは高知県の鬼頭和憲さん。

正式募集の紹介　読者のみんなからの挑戦、待ってるぞ！

記録申請の方法
記録の申請は、ハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら6文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに異なる）」を書いて送ればOK。

申請時の注意点
同じ人が同じ種目に再申請する場合には「〜回目の申請です。前の記録は〜です」と書き添えること。イラストや当コーナーへの意見をつけてくれてもいい。

申請ハガキのルール
原則として申請記録は、ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなってしまう場合だけ、例外として便箋なども認めているぞ。また、ハガキなど1枚につき、1人分の1申請記録しか受け付けないので、注意しよう。

エントリーのルール
記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため〝編集部から通知があった場合のみ〟申請記録の証拠になるメモリーカードなどを送ってもらうぞ（確認後に返却する）。詳しい送り方などは通知のときに説明するのでご安心を。

募集中 あすか120% FINAL BURNING Fest.

ルール
サバイバルで、ゲームオーバーになるまでのスコアを競う。選択するキャラは自由（記録は全キャラ共通で集計する）。各種設定の制約もとくにないぞ。

申請記録
『あすか120％FINAL〜』と明記し「スコア／使用キャラ」を書こう。記録を出したときの画面をビデオテープに残しておくこと。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶9月20日消印有効

ファミリーソフト提供の豪華賞品をプレゼント!!

この種目では、ファミリーソフトさんのご厚意により提供された、豪華賞品を用意。上位入賞者には、総額18万円の賞金と、ほかでは手に入らない超貴重なグッズを提供するぞ。今からでも十分に間に合うので、タップリ腕を磨いて、ぜひ挑戦してみよう（グッズの詳しい内容は、次回紹介予定だ）。

- **優勝** 賞金10万円＋『あすか』特製グッズ一式
- **2位** 賞金5万円＋『あすか』特製グッズ数点
- **3位** 賞金3万円＋『あすか』特製グッズ数点
- **4〜10位** ▶時計、ライター、キーホルダー
- **11〜30位** ▶あすか＆かりなのキーホルダー

募集中 エースコンバット3

ルール②
最終面（エンディング前のステージ）到達までのトータルタイム（最終面の時間は含まない）を競う。それまでの全ミッションで達成度Aを獲得しておくこと。

申請記録
『AC3（ルール②）』と明記して「タイム」を書こう。記録を出すときには、どのルート、どの最終面を選択しても構わないぞ。
●記録確認はメモリーカード使用

しめ切り▶9月20日消印有効

募集中 DINO CRISIS

ルール
普通にゲームを開始して、オールクリアするまでのタイム（エンディングあとに表示されるタイム）を競う。裏技の使用や、設定上の制約はとくにないぞ。

申請記録
『DINO CRISIS』と明記して「タイム」を書こう。申請記録を出す全過程をビデオテープに収めておくこと。
●記録確認はビデオテープ使用

しめ切り▶9月20日消印有効

DPSならではの"特別集計部門"も用意！

大勢の参加者が集まった種目では、ここに挙げた5部門での上位者の記録も発表しちゃうぞ。同性、同年代の日本一をめざそう！

- **男子小学生** 小学生（小学生以下でもOK）の男子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特A」と書こう。
- **男性30歳以上** 申請した当日時点で満30歳以上の男性のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特B」と書こう。
- **女子小学生** 小学生（小学生以下でもOK）の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特C」と書こう。
- **女子中高生** 中学生か高校生の女子のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特D」と書こう。
- **女性一般** 上以外の女性（OL／主婦など）のみなさん専用の集計部門。申請記録の最後に「★特E」と書こう。

挑戦の受け付けは…（掲載予定：9月20日消印有効まで▶Vol.123で発表）
〒101-8305　（株）メディアワークス　DPSコロシアム係まで

●「オリジナルグッズ披露宴」への参加方法：PSゲーム関連の手作り作品を自慢したい人も随時募集中。参加希望者は、作品現物か写真（できるだけキレイに撮ろう）に「氏名、住所、電話番号、題材にしたゲーム名とキャラ名、作品に込めた気持ちや作成エピソード」を添えて、「DPSコロシアム・グッズ披露宴係」まで送ってね。返送を希望する場合には返送用の封筒（自分宛の「郵便番号、住所、氏名」を書いて必要な分の切手も貼っておこう）も忘れずに同封すること。読者プレゼントに提供していい場合には「プレゼントOK」と書き添えよう。採用者には、もれなく粗品をプレゼントさせてもらうぞ。

参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2〜5位に3,000円」、599〜200人で「1位に5,000円、2〜3位に3,000円」、199〜50人で「1〜3位に500円」、49〜20人で「1位に500円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11〜20位、21〜30位、31〜50位、51〜100位、101〜175位、176〜300位、301〜500位、501〜800位」の各ブロックから抽選で1名ずつに2,000円を支給。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

Colorの奴隷

〒101-8305 (株)メディアワークス「4Cど」係

ステキなカラーハガキはこちらです。ワクワクしますよね。あ、しません？　ガックリ。

◀兵庫県　スイカレーさん：イロイロ巻き込んでますよね。天地創造、精霊は当然使いこなさないと。

▶大阪府　秋月桔都さん：向日葵、似合いますよね。彼女にはコレしかないって感じもしますが。

▼京都府　ポリエステルさん：人は……安心できる一瞬のために、命を賭けることもできるのです。

◀北海道　あずまことねさん：楽しいですよね。ACT苦手でも大丈夫ですよ。育てましょう。コブン。

▲愛媛県　風天さん：マリィはコレでも16歳ですからねぇ。多感なお年頃です。いい笑顔持ってますよね。

▲京都府　ポリエステルさん：なんていうか……いい笑顔です。夕日に映える2人。思い出がすべてを作るワケじゃないですし、縛られる必要もないんですけど、自分がナニをしてきたのかが納得できないのは不安ですよね。その辺が欠けているとイロイロと事件が起こったりしちゃうコトになるんでしょう。そう考えると、やっぱり、生まれてから10歳くらいまでの人格形成期の周りの環境は……大事ですよね。

◀神奈川県　まちゃさん：なかなか評判良いです。サウンドノベルなんですけどね。イラストの魅力と丁寧に作ってあるのが○？

▶愛知県　茶比茂さん：この、お留守番3人（？）は楽しそうですよね。なんだかイロイロと楽しんでそうだし。

▲神奈川県　小野奏子さん：基本的には脳天気なナイツ家のみなさん。マジメでウジウジ悩まないのが長所なんでしょう。

◀兵庫県　春姫さん：豪快なスイカ割りとかしてそうですよね。ムダに技を使ったりして。当然、真剣ですよね。笑。周りで見ている人間はかなり怖い……ですけど。

◀神奈川県　西京極さん：ケッヘイ！は、かなり流行ってます。まみむめも！よりも断然。

◀青森県　せんづき千春さん：一途ですよね、みんな。思いこみ激しいし。

◀静岡県　萌黄えまりさん：やはりオヘソがチャームポイント。

◀宮崎県　かんかるさん：いいゲームなんですよね。まとまってますし。

◀福島県　森赤彦さん：超能力ですからねぇ。難易度はそれほどではないんですけど……。雰囲気はバッチリです。

▶埼玉県　堀川まじめさん：宝石取られちゃうと死んじゃうのはイタタって感じです。かなりアッサリ殺られちゃいますからね。

▲石川県　南国時代さん：真珠姫はもう、カワイイですよね。かなりいい加減に歩き回ってますけど。もう少し主人公の武器は片寄っててもいい気がするんですが。最初に選ぶ必要ないですし。と、グチっぽいこと書いても、ゲームの魅力が全く失われていないのがこのゲームの凄いところ。システム関係の充実は素晴らしすぎデス。パッと見キライじゃなければ買いでしょう。

◀茨城県　小見幸子さん：彼女の大活躍が始まるわけです。イロイロとパワーアップしてます。

◀静岡県　珈琲りいさん：待ってるよ。彼女の最高の力強い言葉です。

◀神奈川県　ユヒラさん：なんていうか……こういう普通なのが似合わないっていう気も。笑。

▶宮城県　如月久遠さん：ヤレヤレでしょうけどね。楽しんでますから。彼ら。

▶新潟県　早乙女志乃さん：両の腕は血塗れ。思うがままの殺戮。究極の力です。

▶愛知県　ダンバさん：キャラによって様々な展開を迎かえます。いい感じです。

◀千葉県　大澤紅葉さん：ほななあ。ということで、ときどきなファンも多いです。

◀神奈川県　小野奏子さん：楽しんでますよね。コイツは。笑。勝手にイロイロしそうだし。

◀栃木県　めもるんさん：いい感じの続き方ですよね。不自然じゃないですし。

カラーイラストの基本：このページは読者様のカラーイラストで構成されています。まさに読者様次第なページのワケですが、少しだけ決まりがございます。①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ：イラストの色が薄いと印刷で良く発色してくれないので要注意。かなり濃く書かないとダメ。②ハガキサイズ：掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算：ルールはP．151のPSの奴隷に準拠。採用のポイントに関しては今号P．152参照。④：封書もOK：奴隷系

▲千葉県　大澤紅愛さん：カッコイイですよね。性格もわかりやすいですし。さらに飛べるから行動範囲も広い。打たれ弱いですが。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：コレまでに登場しているキャラも魅力的ですけど…きっとまだ出てないキャラも…。

▲大阪府　今村カオルさん：衣装なんかのセンスだけで見てると、中世ヨーロッパを舞台にした正統派ファンタジーではないんですよね。でも……ゲームを始めてみると導入部分なんかが凄く自然でビックリなのです。樹を巡る冒険です。

CGでバッチリ!

電脳絵画はこのコーナーまでどうぞ！　増刊Dでも募集中なのです。よろしくね！　ハガキサイズにプリントアウトしてね！

▶千葉県　こはら竜架さん：『かえるの絵本』楽しそうです。発売中のD22の体験版を要チェックです！

▼茨城県　まみこさん：もう、これまた激しいキャラがバンバン登場しちゃうんでしょうねぇ。ドツキ漫才みたいな激しい掛け合いも当然あるでしょうし。

▲神奈川県　津田赤郎さん：世界の構築センスがずば抜けてますね。やっぱり。プレイしたくなるなにかがあります。

▲大阪府　延川裕子さん：主人公の家の周りは設備充実してますから。もう少し頑張って畑とか作れば自給自足も可能です。

▲北海道　TOMYさん：なんとなく、思いはムダにはならないからね、と声をかけてあげたくなります。

▼大阪府　秋月枯都さん：ジワジワと追いつめていく、そんな感じでしょうか？　無気力に侵されて、立つ力もなく。

▲岡山県　樹宮匡平さん：ナナミ……泳げるんですかねぇ？　運動神経はいいワケだし、川もあったし。

▼東京都　ばらスィーさん：お祭りの日。なんだかお母さんと一緒に歩くセルフィにも見えます。どこか。

▲岡山県　ひよこさん：本編の方の続きはどうなっちゃったんでしょう？　ナルシアちゃんの活躍は？

▶神奈川県　鈴之葵さん：やはり、何となく男がやるのはいや～んなのでした。ファッ○ユーですし。

▶大阪府　高野涼記さん：この2人の絡みはお金取れますよね。元が元だけに。タダじゃもったいないっていうか。

◀大阪府　昭直利さん：CFとか似合いそうですねぇ。ファイトイッパーツ！　とか。絵になりそうですし。かなり。

◀埼玉県　秋さん：少しずついろいろ増えていくのが楽しいんですよね。冒険は発見の旅でもありますから。

移植化計画

他機種ソフトでＰＳに移植して欲しい作品のハガキはこのコーナーあてで！　まだまだＰＳになってない作品あります。

▶滋賀県　惣水楓さん：『パネルでポン』移植されませんかねぇ。結構期待してる人多いと思うんですけど。アクションＰＺＧとしても超名作ですし。

▼福島県　森赤彦さん：ケルベロスかわいがっちゃうんですよね。つい。おかげでこの後のシリーズでもついついその癖が。レベルそれほどでもないのに。

◀青森県　くめた夏緒さん：笑……でもシャレじゃないんですよねぇ。結構、プレイヤーの好みで……。

◀大阪府　鯖田ユキさん：着せ替え。カワイイです。最近はドールのデキも素晴らしいですから。

▲愛知県　桐生永雨さん：どんな冒険になるんでしょうねぇ。

▼滋賀県　藤崎尚さん：大阪弁大人気です。可愛いからですかねぇ？

▲福岡県　YUGIさん：剣を持ち歩く女。意味ありげです。過去も。

▼茨城県　白木桃香さん：元気印いっぱいですよね。テへへって。

のイロイロなコーナーあてのハガキを１通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もＯＫです。⑤ＣＧ：ＣＧは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。ＣＧは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはＣＧにかけてるんだ！　という熱い思いを持っている人には申し訳ありませんが御了承下さい。**あて先：〒101-8305 ㈱メディアワークス「4Cど」係**

電撃 Play Question プレイクエスチョン

1999 HOW TO WIN

もう夏休みは終わりだけど、ゲームに燃える心に終わりはありません。そんなみんなを助けたいのが、この電撃プレイクエスチョンです。攻略で詰まっている人は、ぜひ活用して、ばんばんゲームをクリアしていこう！

リモートコントロールダンディ

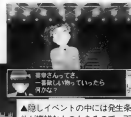
話題のロボット操縦ACT『リモートコントロールダンディ(以下リモコン)』の隠しミッション&イベントリストを一挙公開！ しっかりチェックだ!!

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

突然ですが、ここで「リモコン」の新情報を紹介!! なんと、9月22日に「リモコン」のオリジナルサウンドトラックCDがメディアファクトリーから¥2,800で発売されます。しかも、ゲーム本編にはない新ロボット&オリジナルシナリオが収録されたGAMEディスク付き!! 「リモコン」ファンは絶対に買いです。 (小岩)

発売中 3D•ACT	▶¥5,800 ▶ヒューマン
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)、PS(13ブロック)

隠しミッション&イベントの発生条件を大公開!!

ロボットを自由自在に操縦できる楽しさが魅力の3D・ACT『リモコン』。このゲームでは、特定の建物(美幸の家や学校、輸送船など)を破壊するなど、ある条件を満たすと発生する隠しミッションとイベントがいくつも用意されている。そこで、今回は隠しミッション&イベントの発生条件を一気に紹介。すでにゲームをクリアした人も、今回の記事を参考にセカンドプレイに挑戦してみよう。

▲隠しイベントの中には発生条件が複雑なものもあるので、下の表でしっかり確認すること。

◀この画面が表示されると隠しイベントが発生するぞ。

このイベントは絶対に見ておこう！

隠しイベントの中で必ず見ておきたいものが2つある。まず1つ目は守の体力の最大値がアップするイベント【壊滅！ 富士津商会】。旧市街地で戦うミッションでは、必ず富士津商会のビルを破壊して、早めにこのイベントを発生させよう。そして、2つ目はライオネルの新兵器"シザースアーム"が使用可能になる【評判上々】だ。接近戦が苦手なライオネルにとって、この新兵器の追加はかなり重要。条件は厳しいが、がんばってみよう。

▲イベント発生後に新兵器が追加される。しかも開発費はタダ！

表の見方について

隠しミッション一覧は左から「ミッション名」、「発生条件」の順に掲載。隠しイベント一覧は左から「イベント名」、「発生条件」、「イベントによって得られる効果」となっているぞ。また、表中の「発生条件」の末尾にある()内には、イベントの発生時期を記しているので、これもしっかりチェックしておこう。

隠しミッション一覧

ミッション名	発生条件
大戦輪(その2)	ヴォーダンの体力が20%以下になる(第19話〜第23話の間)
メルトダウン五秒前	ライオネルの体力が10%以下になる(第32話〜第37話の間)
ロボット・ゴーホーム	【ロボット反対運動】発生後、被害額が2000億円を越える(ストーリー全般)
危うし！ 輸送船団(その1)	輸送船を3回以上破壊した状態で、輸送船を破壊する(第35話〜第36話の間)
危うし！ 輸送船団(その2)	輸送船を3回以上破壊した状態で、輸送船を破壊する(第47話)

隠しイベント一覧

イベント名	発生条件	効果
破産 その1	資金が0円以下になる(第28話まで)	資金1000億円プラス
破産 その2	【破産 その1】発生後、資金が0円以下になる(第28話以前)	資金1000億円プラス
破産 その3	赤字額が700億円以上になる(ストーリー全般)	資金1000億円プラス
破産 その4	資金が0円以下になる(第35話以降)	資金1000億円プラス
カニ鉄人破壊	カニ鉄人を2回以上破壊する、もしくは第39話でカニ鉄人を破壊する	【ヴォーダンVSヴォーダン 1】のフラグが立つ
カニ鉄人の平穏 その1	第39話でカニ鉄人を破壊せずにクリアする	【ヴォーダンVSヴォーダン 2】のフラグが立つ
カニ鉄人の平穏 その2	【カニ鉄人破壊】発生後、第38話でカニ鉄人を破壊せずにクリアする	【ヴォーダンVSヴォーダン 2】のフラグが立つ
壊滅！ 富士津商会	富士津商会を3回以上破壊する(第27、31、47話)	守の体力の最大値が上昇する
ロボット反対運動	評判が25以下になる(ストーリー全般)	【ロボット・ゴーホーム】が発生可能になる
うおいち大繁盛	【ポールの怒り】発生後、スーパーマーケットを破壊する(第31、41話)	なし
うおいち倒壊	【スーパーマーケット倒壊】発生後、うおいちを破壊する(第27、31、41話)	資金1億円プラス
うおいちの倒産	【うおいち倒壊】発生後、うおいちを破壊する(第31、41話)	なし
スーパーマーケット倒壊	スーパーマーケットを破壊する(第24、26、31話)	資金1億円プラス
ポールの怒り	【スーパーマーケット倒壊】発生後、スーパーマーケットを破壊する(第31、41話)	なし
美村家倒壊 その1	美幸の家を2回破壊する(ストーリー全般)	なし
美村家倒壊 その2	美幸の家を3回破壊する(ストーリー全般)	なし
美村家倒壊 その3	美幸の家を4回破壊する(ストーリー全般)	なし
美村家倒壊 その4	美幸の家を5回破壊する(ストーリー全般)	なし
鶏野海運局の危機	輸送船を2回以上破壊する(ストーリー全般)	なし
学校倒壊 その1	学校を破壊する(ストーリー全般)	なし
学校倒壊 その2	【学校倒壊 その1】発生後、学校を破壊する(ストーリー全般)	なし
美幸と接近 その1	美幸の家の破壊回数が1回以下である(第32話)	【美幸と接近 その2】が発生可能になる
美幸と接近 その2	【美幸と接近 その1】発生後、美幸の家の破壊回数が1回以下である(第33話)	【美幸と接近 その3】が発生可能になる
美幸と接近 その3	【美幸と接近 その2】発生後、美幸の家の破壊回数が1回以下である(第34話)	なし
評判上々	評判が90以上である(第33話以降)	シザースアームが使用可能になる

ポイントQ&A

Q：【ヴォーダンVSヴォーダン1】、【〜2】のフラグとは?
A：第40話【ヴォーダンVSヴォーダン】は隠しイベントによって2通りに分岐します。表中にあるフラグは、【カニ鉄人破壊】を発生させると【ヴォーダンVS〜1】へ、【カニ鉄人の平穏 その1】と【カニ鉄人の平穏 その2】を発生させると【ヴォーダンVS〜2】へ分岐することを表しています。

ガレリアンズ

本作の攻略のポイントは、アイテムを使った謎解き。つまり、どこでどのアイテムを使うかカギになってきます。このためには、MAPのつながりと、MAP内の各部屋の位置を覚えないと話しにならないので、この点にも注意してフレイしましょう。あとは、チャート通りに進めばクリア間違いなし！ （野村一真）

超能力、人体実験、コンピュータによる支配…etc、といったダークな設定が魅力的な本作。今回はステージ「A」&「B」を完全攻略だ！

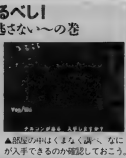
発売中 AVG	▶¥6,800(CD3枚組) ▶アスキー
	▶MC(1ブロック)

STAGE「A」&「B」攻略完璧チャートをお届け!!

ステージ「A」と「B」をクリアするためには、以下で解説するチャート通りに進むのが確実だ。ここでは、チャートの最初のアルファベットと、下段のマップ上のアルファベットが対応しているので、自分がいる位置を確認しながら進んで以降。また、攻略にかかわってくる要素としてデータに記録されるムービーの有無（M=～）も掲載している。ちなみにセーブポイントは、それぞれステージA=備品室、ステージB=空き部屋となっている。先に進む前にセーブしよう。

CHECK 1 部屋中を調べるべし！ ～アイテムは取り逃さない～の巻

各部屋には、いろいろな薬がさまざまなところに隠されている。これらを入手するために、部屋の中はかならず調べつくそう。ちなみに、薬系のアイテムは持てる総数が決まっている。新たな薬を見つけたのに持ちきれない場合は、手持ちの薬を使ったうえで入手するしかない。またあえて取らずに残しておくのも戦法だ。

▲部屋の中はくまなく調べ、なにが入手できるのか確認しておこう。

CHECK 2 複数の敵とは同時に戦わない！ ～生き残るためのコツ～の巻

敵と戦う場合のコツは、ずばり相手が攻撃してくる前に、こちらから攻撃すること。このとき、できる限り敵と距離をあけておき、パワーを最大までためてから攻撃するようにしよう。ただし、複数の敵と戦う場合は、囲まれて集中攻撃を受けること必至なので、お互いの距離が十分に離れていない場合は、ダッシュで敵から逃げることも大切だ。ちなみに、デルメトールを長時間使用せずに、あえてリオンをショート（超能力暴走）状態にして、敵を一掃するという攻撃もときには有効。覚えておこう。

STAGE A ミケランジェロ記念病院

ここは3階層に分かれていて、クリアするにはすべての階を行き来する必要がある。各部屋のつながりが複雑なのでマップを参考に移動しよう。

ボスがいる"管理コンピュータ室"を目指すのが、このステージの目的。ここでは、一度行った部屋に再び行くといった状況が少ないので、すべての敵を倒して進んでいく必要はない。できる限り体力を温存して進むのが得策だ。ただし、廊下などに潜んでいるライフルを持った敵（狙撃兵）をやり過ごすのは難しいので、レッドで相手を燃やして足止めしてから、ナルコンでとどめを刺すといったテクニックを使っていきたい。先手必勝こそがカギなのだ！

A 隔離室（15階） M=NO.2
「医局員のメモ」をゲットするのがまず第一。この後はメラトロピンを使って、データ室へ行こう。

B データ室（15階） M=NO.3
「セキュリティ」カードを入手するのが目的。敵が登場するが、強くないのでここで戦闘に慣れるように。

C 通路A（15階） M=なし
廊下Aを通り鉄格子通路Aに進入する。そして「セキュリティカード」を使って鉄格子通路Bへ。

D 通路B（15階） M=NO.4
警備室へ行くための通り道が、この鉄格子通路B。ムービーを見落とさないように。隅々まで調べること。

E 警備室（15階） M=NO.5
警報ランプがある場所を調べると、「冷凍室のカギ」を入手できる。あと、机を調べて鉄格子通路Bにある、奥側のトビラのロックを解除。

F 倉庫（15階） M=なし
ハシゴを上って、オレンジ色の箱の中から「ビージェクト」を入手。薬系のアイテムも隠されているぞ。

G 実験室（15階） M=NO.6
廊下B・Cを通って実験室へ向かおう。ここでは、「薬品庫のカギ」を入手するのが目的だ。

H 小部屋（15階） M=NO.7
薬の補給に立ち寄るほか、ムービーを見ることができる。見逃さないように気をつけよう。

I 冷凍室（15階） M=NO.8
警備室でゲットした「冷凍室のカギ」を使って部屋に入る。「ヒューズ」を入手すると冷気が吹き出すので、壁際にある機械を調べて冷気を止めよう。ムービーを見ることも、この部屋に入る目的の1つだ。

A 隔離室（15階） M=なし
冷凍室で入手した「ヒューズ」を使って廊下Cから部屋の中に入る。部屋の中には薬品庫があるので「薬品庫のカギ」を使って薬品庫を開け、中から「液体火薬」とデルメトールを入手。そして廊下Cに戻る。

J 廊下C（15階） M=NO.9
14階に下りる階段Aの前にあるシャッターを、「液体火薬」を使って壊し、先へ進もう。

K 医局（14階） M=NO.10
ここですることは、スイッチを押して、資料室につながる扉のロックを解除することのみ。

L WC（14階） M=なし
洗面台で「置き忘れられた新聞」を入手するのが目的。ここで他にすることは特にない。

M 資料室（14階） M=なし
医局室でロックを解除したら資料室に入ることができる。ここで「Gプロジェクト報告」を入手。

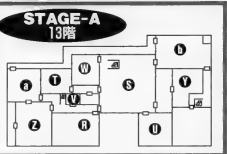
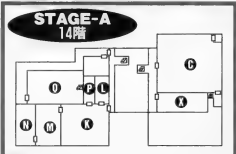
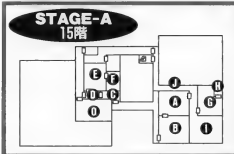
N サンプル室（14階） M=NO.11
資料室からサンプル室へ進む。ここで「特殊薬務局のカギ」を入手したら、階段Aから15階へ戻ろう。

O 特殊薬務局（15階） M=なし
カード書き換え機があるので、ここで「セキュリティカード」を使おう。ここでのエンコードは、「9607932」。その後は14階へ。

P 薬品室（14階） M=なし
薬系アイテムのストックがない場合、ここでゲットすることができるぞ。この部屋を有効に活用しよう。

Q 製薬工場（14階） M=NO.12
武装セキュリティは、パワーを最大までためた超能力で攻撃。1発撃ったら脇をすり抜け、背後にまわってさらに一撃喰らわせよう。

R 総務局（13階） M=なし
部屋の電気が消えている状態で、3台のコンピュータを右、左、真ん中の順で調べると、映写機に電源が入る。映写機を調べて「両親の写真」を入手しよう。「制御室のカギ」もこの部屋にあるのでゲットだ。

ポイントQ&A

Q：何をしていいのかわからなくなってしまうことが多いのですが、具体的なヒントはゲーム中はありませんか？

A：基本的に怪しい場所で、メラトロピン（Ⓐボタン）を使えば、調べた場所に関係する映像（ヒント）を見られるはずです。もちろん、メラトロピンを使わないと先に進めない場合もあるので、積極的に使っていきましょう。ステージC・Dに関しては、このメラトロピンを使って、がんばってクリアしてくださいね。

S 休憩広場（13階）M=NO.13
この広場には、ラビットと呼ばれる敵が複数登場する。だがすべて無視して廊下Hへ続く扉へ進もう。

T バー＆レストラン（13階）M=なし
ここでは、「実験室のカギ」を入手するのが目的。廊下Hの途中の双頭の間に行く必要はない。

U 実験室（13階）M=なし
先ほど入手した「実験室のカギ」を使って中に入る。ここで「双頭のヘビ」を入手しよう。

V 制御室（13階）M=なし
「制御室のカギ」を使って部屋に入る。この部屋には2つのスイッチがあるので、これを押して、武器庫と医院長室のロックを解除しよう。

W 武器庫（13階）M=なし
部屋の中に武装セキュリティが2体いるが、これを無視して「双頭のオオカミ」を入手し、部屋を脱出。

S 休憩広場（13階）M=なし
中央付近にある階段Bから14階へ上る。もちろんこのときも、部屋の中にいるラビットは無視するべし。

X 診察室（14階）M=なし
まずは、「研究室のカギ」を入手す…

Y 研究室（13階）M=なし
階段Bから13階に戻ったら、まずは制御室に向かおう。そして、研究室とつながっている扉の前で、「研究室のカギ」を使って中に進入し「双頭のサル」をゲットだ。その後は廊下Gに向かうことになる。

Z 医院長室（13階）M=なし
医院長室では、「双頭のワシ」と「レム医院長のメモ」を入手するのが目的だ。この2つを入手したあとは、会議室のロックを解除し、そのまま会議室へ向かおう。ちなみに、ベランダにもアイテムがあるぞ。

a 会議室（13階）M=NO.14
会議室の中には、4つの台座がある。この台座に、左から「双頭のヘビ」「双頭のワシ」「双頭のオオカミ」「双頭のサル」の順にアイテムを置けば、新たな扉が出現する。この扉から能力開発室へ向かおう。

b 能力開発室（13階）M=NO.15
この部屋の中には、武装セキュリティが3体も待ち受けている。こいつらは強敵なので、走り回って攻撃を避けるしかない。中央の装置を調べてムービーを見たら、速効で廊下Jに抜け、階段Dから14階へ進もう。

c 管理コンピュータ室（14階）M=NO.16・17
…を調べると、…が出現するので、…一撃で倒すのが得策だ。

POINT 必要のない場所には行かないのが基本

MAPを見れば、チャート上に掲載されていない部屋がいくつかあるのがわかるだろう。チャートに掲載していないということは、ずばり行く必要がないというわけ。例えば、13階の右下にある冷凍室の場合。ここには強敵が待ち構えていて、戦えば体力が減ってしまうこと必至で、しかも大したアイテムがないのだ。このように、無用な危険を回避することは、本作において非常に大切だぞ。

STAGE B シュタイナー博士の屋敷

2階建て構造（地下室あり）のこの屋敷は、用途に応じた数々の部屋が特徴的。また、屋敷外にも中庭や裏庭があり、どれも重要な意味を持っている。

このステージでは、裏庭にある"物置"にたどり着くことが目的。チャートを見ればわかる通り、けっこう同じ場所を行ったり来たりするケースが多い。よって、ステージAとは違い、敵を発見したら確実に倒していくようにしよう。このとき有効なのが、やはりレッドを使って足止めしつつ攻撃するテクニック。注意点は、離れたところから攻撃すること。超能力を使ってくる敵に対しては、ジグザグに動いて相手の攻撃を避けつつ、攻撃するのがベストだ。

A ガレージ（1階）M=なし
ガレージにとめてある車の中から「裏口のカギ」を入手する。そばにある池は、後々かかわってくるぞ。

B 台所（1階）M=なし
ガレージで入手した「裏口のカギ」を使って、屋敷内部に入る。廊下Aから浴室を目指そう。

C 浴室（1階）M=なし
ボタンを押せば、浴槽にたまっている水を抜くことができる。ここで「吹き抜け廊下のカギ」を入手だ。

D 居間（1階）M=NO.22
家族の写真を見つめるムービーを見よう。その後、ソファの上にある「メタモルフォーズの油絵」を入手し、遊戯室へ向かうのだ。

E 遊戯室（1階）M=なし
酒棚の中から「ドアノブ」を入手するのが目的。遊戯室は、後々来る機会があるので場所をお忘れなく。

B 台所（1階）M=NO.27
テーブル近くを歩くと、ムービーを見られる。その後は、「ドアノブ」を使って正面玄関へ向かおう。

F 正面玄関（1階）M=なし
階段Aを上って、吹き抜け廊下を目指す。敵を全部倒したうえで、正面玄関のカギもはずしておこう。

G 廊下A（2階）M=なし
浴室で入手した「吹き抜け廊下のカギ」を使って、廊下Dへ。その後は書斎を目指そう。

H 書斎（2階）M=NO.23
部屋の中にある机の上には、「寝室のカギ」がある。これをゲットしたうえでムービーも見るように。

I 廊下B（2階）M=なし
この廊下には、途中に穴が開いている。ここはジャンプ後、○ボタンを連打して飛び越えてしまおう。

J 寝室（2階）M=なし
書斎で入手した「寝室のカギ」を使って中に入る。ここでは、「エルザの手紙」をゲットできるぞ。

K 物置A（2階）M=NO.28
ここでは、ムービー（NO.28）を見るのが目的。これを見たら、子供部屋へ移動しよう。

L 子供部屋（2階）M=NO.24
入口付近の壁に「メタモルフォーズの油絵」を掛けるとハシゴが出現するので、ここから居間へ。

D 居間（1階）M=NO.25
子供部屋から下りてくると、ムービー（NO.25）を見ることができる。ここでの目的は以上だ。

M 洗面所（1階）M=NO.26
メラトロピンを使って洗面台から「母親の指輪」を入手。ムービーも見られるのでお忘れなく。

L 寝室（2階）M=なし
「母親の指輪」をベッド付近の台の上にある箱にはめて「父親の指輪」を入手。その後は、「母親の指輪」も必ず回収しよう。

N 書庫（2階）M=なし
「母親の指輪」を右側に、「父親の指輪」を左側のレリーフにはめると隠し扉が出現。本棚から、「新塔…コンピュータ理論」も入手しよう。

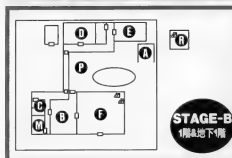
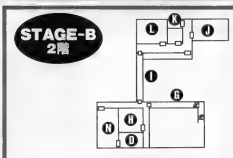
O 隠し部屋（2階）M=NO.29
父親の遺言ムービーを見ることが目的。机の上から「3番の球」も忘れずにゲットするのだ。

P 中庭（1階）M=NO.30
池にメラトロピンを使用し、バーカーレの車を引き上げる。そしてその中から「9番の球」を入手。

E 遊戯室（1階）M=なし
ビリヤード台の上に「3番の球」と「9番の球」を置く。すると、地下室への階段Bが現われるぞ。

Q 地下室（地下1階）M=NO.31
部屋の明かりをつけると、机の上から「バーカーレ博士の日記」を入手できる。そして日記の間から「物置のカギ」をゲットできるぞ。

E 遊戯室（1階）M=なし
ボス・バードマンと1回めの対決。レッドをヒットさせれば、問題なく簡単に倒せるはずだ。

R 物置2（1階）M=なし
裏庭から物置へ着いたら、「物置のカギ」を使って中に入る。ここで「…リアの人形」が手に入る。人形を手に入れて外に出ると、再びバードマンと対決！ 体力の回復など、戦闘の準備は物置の中でしておこう。

POINT 強敵バードマンの倒し方

物置で対決するバードマンに対しては、ナルコン以外はまったく効き目がない。あらかじめスキップで攻撃力を上げておき、相手が超能力を発射する直前を狙ってこちらの攻撃をヒットさせるようにしよう。ちなみに、分身したバードマンの偽物にはナルコン以外の超能力も効果がある。本物、偽物の区別を付けるにはレッドなどの攻撃用超能力を乱射して確かめるといいぞ。

ガレリアンズ

ポイントQ&A
Q：薬が足りなくなってしまうんですが…
A：薬を見つけたときに、あえて取らないで残しておくことも必要です。当然、後々取りに来るために薬を見つけた場所を覚えておくことが大切です。あと、薬はバランスよく各種持っておくようにしましょう。特に、回復剤とデルメトールは、常に2つ以上携帯しておくのが基本ですね。

ギターフリークス

一度ハマルと手が痛くなるまで止められない『ギタフリ』。今回は、そのプレイの幅をさらに広げる隠し要素をドーンと紹介!! LET'S PLAY!!!

今回紹介している曲以外に２つの隠し曲が存在する。それは「LUCKY?STAFF（EXPERTで3ステージのCOOLの平均がある一定値以上で出現）」と「J-STAFF（「LUCKY?STAFF」をクリアする）」。以上の２曲は、それなりの腕がないと出現させるのが厳しいのでがんばってほしい。（ジャズ猫のゴー）

発売中	▶¥5,800 ▶コナミ
ETC	▶MC(1ブロック)、AC(DS対応)、ギターフリークス専用コントローラ対応

さまざまな隠し要素でいろいろなプレイを楽しもう!

▲ゲームオーバーやクリア条件などのルールは「DDR」と同じ。

一番操作が複雑になるフレットボタンの操作のポイントは、力を入れすぎないこと。手首は柔らかくして、ボタンを軽くしっかりと押さえるのがコツだ。ゲームに慣れていない初心者は、夢中のプレイで力を入れすぎてしまい、すぐに手首が痛くなってしまうので注意（?）しよう。今回の攻略では、隠し曲の出現条件と、PS版オリジナルの新要素、〝EDIT MODE〟を紹介するぞ。

シークレットボーナスについて

「シークレットバー」は、通常の「バー」が表示されていない特定のポイント（下のQ&Aを参照）でギターを弾くと出現する。なお、この「シークレットバー」は、１つ弾くとコンボ数×1000点で、２プレイ演奏時のみ出現（BATTLE MODEは除く）するぞ。

◀シークレットを出現させると、クールな演奏に！

ガンガン曲をクリアして隠し要素を出現させよう!!

▲ひたすらこの曲をプレイして全曲を出現させよう！

やはり存在した隠し曲。NORMAL・EXPERTで計５曲ある隠し曲は、フリープレイモードのクリア回数が増えるごとに出現していくぞ。それぞれの曲名と、出現させるのに必要なクリア回数については右の表を参照してほしい。なお、300曲、450曲とクリアしていくのは非常に大変。そこで、〝HIGH SPEED EDITION（倍速モード）〟の〝CUTIE PIE〟をプレイ曲に選択しておけば、比較的短時間でクリア回数を増やすことができるぞ。

曲名	条件
EVIL EYE	50曲クリアでNORMALモードに出現
MICKEY'S BOOGIE	100曲クリアでEXPERTモードに出現
JET WORLD	150曲クリアでNORMALモードに出現
MAGIC MUSIC MAGIC	300曲クリアでNORMALモードに出現
KING G	450曲クリアでEXPERTモードに出現

FREEプレイで500曲クリアすると〝EDIT MODE〟が出現!

PS版『ギターフリークス』で、驚きの隠し要素がこの〝EDIT MODE〟だ。出現条件はフリープレイで500曲クリアというちょっと苦労しそうなものだけど、上の隠し曲を出現させるときと同じ曲でチャレンジしていれば、問題なく出現させることができるはずだ!! ここでは、このモードを詳しく紹介していく。

◀条件を満たすとメニュー画面に表示される。

◉好きな位置に「バー」を配置できる!

曲中に流れてくる「バー」の配置を自由に設定できる。すでに「バー」が配置されているものにアレンジを加えてもいいし、すべて消してオリジナルの配置にしてもOK。もちろん「シークレットバー」や「ワイリング」の設定も可能だ。なお、曲中に配置できる「バー」の数（画面上中央に表示）は曲ごとに決まっているので注意しよう。

▲同時押しなどのパターンも自由に設定可能だ。

◉「バー」の〝音色〟を自由に設定できる!

配置したそれぞれの「バー」に対応した音を〝SOUND SOURCE〟で設定可能。設定できる音は、エディットしている曲中に使用されている音（一曲あたり50種類くらい）のみで、右下に数字で表示。曲の基本となるベースのメロディに「ギュウゥン！」とか「ギャイィィン」という音を組み合わせて、キミだけのギターパートを作曲していくのだ。

▲配置した「バー」１つ１つの音を設定していく。

◉曲を弾きながら「バー」を配置できる!

専用コントローラを使って曲を弾きながら一気に「バー」を配置可能（専用コントローラを使った配置のやり方は３パターンあるぞ）。標準コントローラを使ってペコペコと「バー」を配置していく作業は苦労するし、いまいち曲のイメージがつかめないはず。まずは大ざっぱに「バー」をガーンと配置して、その後、細かい修正をしていくことができるのだ。

▲弾きながら配置するなら、アレンジも作りやすいぞ！

Let's Challenge! EDIT MODEで曲を作ってみよう

この〝EDIT MODE〟でできることは、曲中の「バー」の配置、そして音の設定。「バー」の配置は比較的楽だが、さまざまな音を組み合わせて曲を作っていく音の設定は、なかなか大変な作業だ。特に初心者がいきなり曲を作ろうとしても、まず上手くはいかないはず……。そこで！ ここでは、初心者と上級者にオススメのエディットテクニックを紹介する。まずは、アレンジでエディットの楽しさを覚えて、さらなるステップアップを目指そう！

▲作成した曲はタイトルを付けてメモリーカードに保存できる。

初心者編 曲を自分なりにアレンジしよう!

エディットしたい曲を選択したら、最初から配置されている「バー」を残しつつアレンジを加えていく。まずは音の変更はせずに、「バー」のパターンを同時押しなどに変えてアレンジ。次に、曲のサビとなる印象的な部分に新しい「バー」を配置してみる。対応した音は、その近くにある「バー」と同じ系統の音を選択したほうがいい。大切なのは、曲自体のリズムを崩さないようにすることだ。

▲物足りないと感じる部分に「バー」を加えていく。

上級者編 まったく新しい曲作りにチャレンジ!

▲レコーディング後に「バー」のパターンを修正していく。

まず、エディットする曲の最初から配置されている「バー」をすべて削除する。次に、基本となるリズムを作るために、専用コントローラを使って「バー」を配置していく（３つあるレコーディングのタイプは〝PICKING〟を選択）。そして「バー」の配置を修正したら、最後に音を設定する（使用できる音をテストで良く聴いて、音のイメージと番号を、紙に書き出していったほうがいいぞ）。

Q：収録されているすべての曲の「シークレットボーナス」の場所を教えてください。
A：実は〝EDIT MODE〟で確認することができます。まず、〝EDIT MODE〟の〝SOLO（1Pモード）〟か〝TWIN（2Pモード）〟の選択で、〝TWIN〟を選択。そして、譜面を見れば「シークレットバー」がどこに存在するかを見ることができるのだ。目指せハイスコア!!

ワールドツアーコンダクター
～世界夢紀行～

「ツアコン」の夏はまだまだ始まったばかり！　すべてのツアーを味わいつくすために、お役立ちデータで新人ツアコンさんのお仕事をサポート!!

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

お客様と仲良くなると、ツアー終了後に記念写真入りの手紙が届くことかあるんてす その条件は好感度85以上、なおかつキャラことに決められた特定スポットに市内観光て訪れていること 難しいジャンルクイズも趣味レヘルを上けておくと有利になるので、好感度アップ目指して頑張ってみてください。（PON）

発売中 AVG	▶¥5,800　▶TYO
	▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

ツアーの分岐ルートと全キャラのデータを一挙公開!!

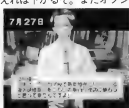
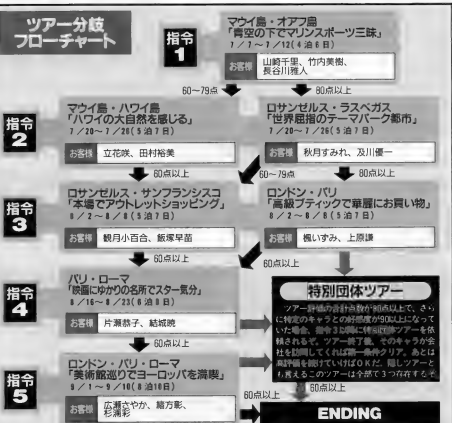
上司から依頼されるツアーは、指令２からは、前のツアー評価の合計点数によって分岐する。矢印横の点数をよく見て、ツアールートを確かめていこう。指令４以降は、特別団体ツアーの条件がそろっていなければ、分岐はしないぞ。なお、どのツアーも評価が59点以下の場合は、その時点でゲームオーバーになってしまうので気を付けよう。

◉添乗員評価を上げるには？

ツアースケジュール作成時には、テーマに合った観光スポットを組み込むのはもちろん、使用ポイントが余らないようにすることが大切。ツアー中は、観光ガイドクイズとアクシデント対応がメイン。特にガイドクイズは、不正解1問につき－5点と厳しいぞ。　あとは、お客様へのサービスも得点につながっていることを忘れずに。

◀ガイドブックのカギカッコ（「」）内を覚えよう

◉お客様の好感度を上げるには？

基本はお客様との会話クイズ。観光スポット関連クイズ、ジャンル別趣味クイズともに正解すれば好感度が上がり、間違えれば下がるぞ。またオプションツアーは、要望に応えられればアップし、同行すればさらに＋される。ただし、以前紹介した場所や、10代に20歳未満禁止スポットを勧めると、大幅に下がるので注意しよう。

▶特定キャラと親しくなると隠しツアーへの道が開く。

ツアー参加お客様名簿

お客様として登場するキャラクター全員のデータリストをお届けするぞ。上のツアー分岐フローチャートと併せて活用してほしい。中には「？？？」としか記されていない箇所もあるが、これは残念ながら現時点では公開できない。実際に『ツアコン』をプレイして、自分の目で確かめてみよう。

名前	性別	年齢	ツアーの行き先	趣味	職業・人物特徴	旅の目的
観月小百合	女	27	ロサンゼルス・サンフランシスコ	スポーツ、音楽	高級ブティックのチーフ販売員。裏表のない性格で、テキパキと仕事をこなす	海外ブランドをチェック
山崎千里	女	25	オアフ島・マウイ島	グルメ、旅行	有名代議士の秘書補佐。クールな言動から、プライドが高そうに思われがち	有給休暇でストレス解消
片瀬恭子	女	18	パリ・ローマ	映画、本	私立女子短大・家政科の学生。感情を表に出せない、引っ込み思案な性格	名作映画の舞台を訪れる
広瀬さやか	女	19	ロンドン・パリ・ローマ	芸術、グルメ	国立外語大学・英文科の学生。誰にでも人当たりが良い、八方美人タイプ	憧れのツアコンに接近
秋月すみれ	女	17	ロサンゼルス・ラスベガス	映画、芸能	県立高校に通う学生。おとなしそうに見える外見とは裏腹に、かなりの頑固者	憧れのハリウッドを訪ねる
楓いずみ	女	22	ロンドン・パリ	芸能、音楽	流行に敏感なコンパニオン系のフリーター。かなり気まぐれでわがままな性格	ブランド物のショッピング
立花咲	女	20	マウイ島・ハワイ島	音楽、テレビ	ミュージシャンを目指すフリーター。明るく活発で、おしゃべりが大好き	？？？
竹内美樹	女	14	オアフ島・マウイ島	芸術、ゲーム	インターナショナル・スクールの学生。感情が豊かで、好奇心旺盛な純粋少女	父の故郷を訪ねる
田村裕美	女	18	マウイ島・ハワイ島	スポーツ、旅行	海外留学を目指す県立高校の学生。素直で明るく、何にでも一生懸命になる	高校卒業の思い出に
朝倉由香里	女	16	？？？	テレビ、芸能	名門女子高校・進学科の学生。超ミーハーで、ハッキリと物をいう現代っ子	？？？
今井絵理香	女	16	？？？	旅行、本	名門女子高校・進学科の学生。おしとやかだが、天然ボケな独特の感性を持つ	？？？
飯塚早苗	女	21	ロサンゼルス・サンフランシスコ	ゲーム、テレビ	ファッションデザイナー志望のフリーター。思い込みが激しいトラブルメーカー	デザインの発想を求めて
楓恵	女	10	？？？	本、ゲーム	お嬢様学校として有名な私立小学校に通う少女。無邪気で大らかな楽天家	？？？
及川優一	男	30	ロサンゼルス・ラスベガス	スポーツ、本	生徒からの信頼が厚い女子高校の教師。優しく温厚で、マイペースな性格	メジャーリーグの観戦
上原謙	男	25	ロンドン・パリ	テレビ、芸術	国立大学・考古学専攻の学生。興味があることをトコトン追求するおたくタイプ	UFO・超常現象の研究
三上智也	男	23	？？？	音楽、芸能	コンピュータ関連会社の新人営業マン。気取らず、親しみやすい好青年	？？？
滝沢洋志	男	26	？？？	グルメ、芸術	コンピュータ関連会社の営業社員。温厚な性格で、異性同性を問わず慕われる	？？？
結城暁	男	23	パリ・ローマ	映画、芸能	都立学芸大学・演劇専攻の学生。すぐに自分の世界に入ってしまう変わり者	役者として憧れのスポットへ
緒方彰	男	22	ロンドン・パリ・ローマ	旅行、スポーツ	一流私立大学・法学部の学生。関西弁の明るい口調が特徴的な熱血スポーツマン	憧れのロンドンを訪ねる
楓真琴	男	16	？？？	ゲーム、本	有名私立大学付属高校の学生。妹思いで、疑うことを知らない純粋で優しい性格	？？？
長谷川雅人	男	22	オアフ島・マウイ島	——	マリンスポーツのインストラクター。軽いノリとクールさが信条の二枚目キャラ	——
石黒祐司	男	38	？？？	——	コンピュータ関連会社のベテランSE。何にでも興味を持つマニアタイプ	——
杉浦彩	女	18	ロンドン・パリ・ローマ	——	国立音楽大学でピアノを専攻する天才ピアニスト。少々人見知りなところがある	——
楓啓一	男	48	？？？	——	トップ企業の社長。起業家としてはヤリ手だが、子どもに関しては重度の親バカ	——
クレア	女	43	？？？	——	日本在住のフランス人で、社長夫人。子どものしつけには厳しい母親でもある	——

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

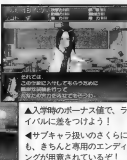
今回は、『熱血青春日記2』入学時のボーナスポイントと幻のお店「やまぶき商店」に加えて、さくらとのエンディングも大紹介!! 『青春日記2』を遊びつくそう!

PS I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

今回の攻略で、ついに幻のお店「やまぶき商店」とさくらのエンディングが明らかになりました。個人的に、ずっとひなた一筋だったんですが、さくらのエンディングを見ると「さくらもイイかも」なんて思えてきました。もちろん今でもひなた一筋なんですが……。恋多き男というのは大変です。浮気性?……いやいや。（すずき）

発売中 FTG	▶¥5,800 ▶カプコン
	▶MC(1ブロック)、PS(10ブロック)、DS(AC非対応)、MT

入学時のボーナス一覧&2つの隠し要素を大公開!

今回は、最強キャラを作るときに重要になってくる、入学願書記入時の全ボーナス値と、レアアイテムが購入できる「やまぶき商店」の出現コマンド&さくらとのエンディング条件の2つの隠し要素を一挙大公開！ これなら最強キャラを目指している硬派君でも、さくらを狙っているナンパ野郎も、はたまた隠し要素探しに血まなこになっているマニアさんもバッチリなのだ！

▲入学時のボーナス値で、ライバルに差をつけよう！

◀サブキャラ扱いのさくらにも、きちんと専用のエンディングが用意されているぞ！

入学願書のボーナス値の謎が判明!

前作同様、「熱血青春日記2」でも入学時に選んだ選択肢によって、キャラの初期パラメータが変化する。ここでの選択肢によって増減するパラメータ値はわずかだが、最強キャラを目指す人ならこの選択肢の持つ重要性がわかるはず。自分の作りたいキャラタイプに合わせて、ベストな選択肢を選べば、最強の称号が、キミのエディットキャラのものになる日もすぐだ！

▲選択肢の中でも、学校はパラメータの増減が大きい。作るキャラに合った選択が重要。

▶キャラの顔による「顔ボーナス」はナシ。残念……。

2つの隠し要素を大公開!!

さくらとのエンディングが!

「熱血青春日記2」でサブキャラとして登場するさくらにも、専用のエンディングが用意されていることが判明！ さくらとエンディングを迎える条件は、試験のあとにある、さくらとの対戦すべてに勝つことと、すべてのメインキャラとの好感度が低いこと。グッドエンディングとはいえないけど、彼女のイベントが少なくてガッカリしていたファンなら、きっと満足できるエンディングなので、ぜひ見てみよう。

▲さくらとの対戦は、学期末ごとに行われる。まだキャラのパラメータが低い！学期は、ガードを固めて時間切れを狙おう。

◀あえて、メインキャラの好感度を上げないことも非常に重要。許してね、ひなた……（涙）。

幻の店「やまぶき商店」が出現!

購買部に行ったときにランダムで登場し、安くおまけ要素が購入できる「やまぶき商店」。「購買部よりもやまぶき商店で買いたいけど、めったに出現しないし……」とあきらめていた人に朗報！ なんと、確実に出現するコマンドが発見されたぞ！

▲パツのお母さんがかわいそうなので、たまには購買部で……。

◀やまぶき商店でしか売っていないレアアイテムも存在する。

出現コマンド

R1とL2を押しながら"購買部へ行く"を選択

入学願書のボーナス一覧表

学校　学校は、それぞれの校風をイメージしたボーナス値になっている。ここでオススメしたいのが、すべてのパラメータが上がるジャスティス学園。最強を目指すなら、この高校で決まりだ。

学校	攻撃	防御	体力	根性	潜在	知力
太陽	ー	ー	↑	↑	かなり↑	かなり↑
五輪	↑	↑	かなり↑	↑	ー	ー
パシフィック	↑	かなり↑	↑	ー	↑	↑
外道	かなり↑	↑	ー	かなり↑	↑	ー
ジャスティス	↑	↑	↑	↑	↑	かなり↑

性別　性別によるボーナス値の違いは、男なら攻撃・防御・体力が、女なら根性・潜在・知力がそれぞれわずかに高くなっている。キャラの性別は、好みに合わせて選択してもいいだろう。

性別	攻撃	防御	体力	根性	潜在	知力
男	かなり↑	かなり↑	かなり↑	↑	↑	↑
女	↑	↑	↑	かなり↑	かなり↑	かなり↑

得意科目　社会と美術以外の科目は、すべてパラメータが1つ下がってしまうので、最強キャラを作るならこれらはすべてパス。作るキャラタイプに合わせて、社会か美術を選択しよう。

得意科目	攻撃	防御	体力	根性	潜在	知力
英語	少し↑	ー	↓	↑	↑	↑
数学	↑	↓	ー	↑	↑	かなり↑
国語	↑	↑	↑	ー	↓	↑
理科	ー	ー	↑	↓	↑	↑
社会	ー	かなり↑	↑	ー	ー	↑
体育	↑	ー	かなり↑	↑	ー	↓
音楽	↓	↑	ー	かなり↑	↑	ー
美術	ー	↑	ー	↑	かなり↑	ー

好きな言葉　注意してほしいのは、選んだ言葉と反対の意味を持つ言葉（たとえば、誠実と卑怯など）を選ばないこと。反対の言葉が増減させるパラメータは、ボーナス値を相殺してしまうのだ。

好きな言葉	攻撃	防御	体力	根性	潜在	知力
権力	少し↑	↑	ー	少し↑	↓	少し↑
冷酷	↑	少し↑	ー	少し↑	少し↓	少し↑
卑怯	少し↓	↑	少し↑	少し↓	ー	ー
理性	少し↓	↑	少し↓	ー	少し↑	↑
努力	少し↑	少し↑	少し↑	少し↑	少し↑	ー
愛	少し↓	ー	少し↑	少し↑	↑	ー
誠実	少し↑	少し↓	少し↑	少し↑	少し↑	少し↑
根性	少し↑	少し↓	ー	↑	少し↑	少し↓
逆転	少し↑	少し↑	↑	少し↑	↓	ー
野生	↑	ー	↑	ー	少し↓	↑
天才	↑	少し↑	少し↓	↓	少し↑	↑
漁夫の利	少し↓	ー	少し↑	少し↑	↑	少し↑
謙虚	少し↓	少し↑	少し↑	ー	少し↑	少し↑
豪快	↑	↓	少し↑	少し↑	少し↑	少し↓
怠惰	少し↓	ー	ー	↓	ー	少し↑
友情	ー	ー	少し↓	↑	↑	ー

ポイント Q&A

Q：クラブキャラとのエンディングは存在しないのでしょうか？

A：残念ながら、クラブキャラとのエンディングは存在しません。サッカー部のマリさんや、吹奏楽部の静音さんをはじめ、メインキャラに負けないくらいの魅力を持ったキャラたちだけに、本当に残念です。もし次回作が出るなら、ぜひクラブキャラとのエンディングを作ってほしいですね。

エースコンバット3 エレクトロスフィア

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

「エーコン3」では「実際には戦闘機でこんなことやりっこないよね」と思えるミッションも多いけど、それかあるからこそ、プレイヤーはゲームの世界ならではの楽しさを味わうことができる「リアルさ」に必要以上にこだわらないこのスタイルこそ、「エーコン」シリーズの人気の秘密なのかもしれない。 (城イドム)

大好評の「エーコン3」攻略も今回が最終回! 十分にやり込んだ人にも必見の情報満載なので、ぜひともチェックしておこう!

発売中 STG	▶¥6,800(CD2枚組) ▶ナムコ
	▶MC(2ブロック)、AC(DS対応)、AJ、NC

ついに公開! ラストミッション&隠し要素大攻略!!

今回の攻略では、便利な隠しモードの紹介に加え、最終ミッション「Electrosphere」の攻略をお届けするぞ。ちなみに、隠し要素の中には発生条件のひとつとして、デブリーフィング画面で確認できる達成度が関係してくるものもある。各ミッションで達成度Aを取る条件については、DPS Vol.110~115の攻略記事で確認しよう。

◀隠しモードでは、最初のミッションをXR900で攻略、なんてことまで可能

ミッション攻略 任務内容と達成度の条件をチェック!!

○Electrosphere

このミッションで登場する敵機は1次攻撃、2次攻撃ともディジョン機(UI4054)のみだ。1次攻撃でディジョン機に一定のダメージを与えると、自動的に2次攻撃に移行する。達成度でAを取れるかは、どれだけ短い時間でクリアできるかにかかっているので、できるだけ手早く片づけるようにしよう。ディジョン機は旋回能力が高く、普通に追いかけ回してもなかなかバックをとることはできない。こういった素早い敵に対しては、一度大きく距離を取って正面から接近し、すれ違うときにミサイルを撃ち込むようにするといい。なお2次攻撃の電脳空間では、高度が500m以下になると作戦区域外に出てしまったことになり、ゲームオーバーになってしまう。戦闘中は、高度計にも目を向けながら攻略するようにしよう。

◀▲1次攻撃では海上が、2次攻撃では電脳空間が戦いの場になる

達成度分岐をチェック!

A	3分59秒以内でミッションクリア
B	4分~7分59秒でミッションクリア
C	8分以上かかってミッションクリア

1次攻撃
ターゲット UI4054

⬇

2次攻撃
ターゲット UI4054

SECRET オールクリア後のお楽しみ「ミッションシミュレータ」の内容

◉ミッションシミュレータ使用方法

どの難易度でもいいのでゲームを始め、どれか1つのエンディングを見よう。そのあとタイトル画面に戻り、「Download」で同じアカウントをロードしてから「new file」を選択しよう。そして最初のときとは別のルートを進み、1回目とは違うエンディングを見る。同じ要領でゲームを続け、5通りのエンディングをすべて見ると、自動的にイベントが始まり、ミッションシミュレータに進めるぞ

▲5つのエンディングをすべて見ると、この隠しミッションの画面になる

一度セーブしたあとは……

最終面クリア後にはデータをセーブするか聞かれるので、5通りのエンディングを見たあとにも、忘れずにセーブしておこう。一度電源を落としたあとも、このデータ(アカウント)をロードして「simulation」を選択すれば、すぐにミッションシミュレータに進めるぞ。ちなみに、この項目にカーソルを合わせてから✚キー右を1回押すと、「new game」の選択画面に戻れるぞ。

▲これかミッションシミュレータの選択画面。さぁ、選んでみよう!

◉ミッションシミュレータではこんなことが……!

ここでは、任意のミッションを自由にプレイできる(難易度、使用機体、装備する武器も選べるぞ)。ただし、選択できるのは、そのアカウントで攻略したミッションのみとなっている。また、前作の隠しモードとは違い、クリアタイム(ベストタイム)はセーブデータに残せない。

▲これまでにクリアしてきた、好きなミッションを選択できる。

◀使用機体も、本編で選択できた全機体の中から選べるのだ。

◉使用可能機体&武器にも追加が!

ミッションシミュレータを呼び出すときのデータ(アカウント)で、全52ミッションをクリアしていると、右のような追加機体(追加武器)が使用できるようになる。なお、このときの追加機体(追加武器)は、クリアしてきたミッションの達成度によって内容が変化するぞ。ちなみに、一度あるミッションで達成度Aを取っていれば、2回目以降の攻略時には、そのミッションを達成度B以下で進んでも、アカウントの記録上は達成度Aとみなされる。

全ミッションをランクD以上でクリア

ウロボロスカラーのR103、Su43
ゼネラルリソースカラーのF/A181、F16XF
ニューコムカラーのR101、R201
ディジョンカラーのF15S/MT、F22C
レナカラーのSu37
シンシアカラーのR102、R103、R311
以上が使用可能になる

全ミッションをランクC以上でクリア

UI4054が使用可能になる

全ミッションでランクB以上でクリア

XR900が使用可能になる

全ミッションでランクAでクリア

O.S.L.(衛星軌道レーザー)が装備可能

◉ミサイル系武器の特殊な設定も任意に選択可能!!

ミッションシミュレータで使用機体と装備を選択したあと、データロード画面になったら、下記の表にあるコマンドを入力し続けておこう。コマンド入力に成功すれば、任意の武器を装備することができるようになるぞ。ただし、「Bug Hunt」のようなストーリーの流れで使用できる武器が限定されているミッションでは、このコマンドは使用できないので注意しよう。

▲この画面になったら素早くコマンド入力。ミッション開始までコマンドを入力し続けておかないと、受け付けてもらえないぞ。

コマンド	装備
□ボタン+STARTボタン	スプレッドボム(対空用)
×ボタン+STARTボタン	プラズマビーム
△ボタン+STARTボタン	O.S.L.(衛星軌道レーザー)
○ボタン+STARTボタン	スプレッドボム(対地・対空両用)

Q:「Electrosphere」で電脳空間に入ったあと、うまくミッションがクリアできません どうしたらいいでしょう?
A:電脳空間では上下左右が視覚的にわかりにくいので、敵との位置関係がはっきりせず一度見失ってしまうと再発見が難しい。電脳空間に入ったら、敵のいる方向を指す矢印と、レーダーをたよりに追いつくことだけを考えて操作しよう。もちろん、射程範囲内に入ったら撃ち逃さないことも重要だ。

ヴァンダルハーツⅡ
～天上の門～

マルチエンディングや隠しステージなどで、まだまだ楽しむことができるこのゲーム。今回は、そんな要素のすべてを攻略&紹介しちゃうぞ!!

本誌の記事ではあまり紹介することがなかったけど、このゲームは、キャラクターの装備によって、ステータス画面に表示される通り名がいろいろと変わる。その名前の中には、かなりおもしろいものも用意されているので、装備を変えるごとにチェックしていくと、また違った楽しみ方ができると思いますよ。　（バリオス）

発売中 S・RPG	▶¥5,980　▶コナミ
	▶MC(2ブロック)

隠し要素とエンディングの分岐条件を一挙公開!!

今回の攻略では全隠しステージの出現条件と、全部で６つのパターンが存在するエンディングの分岐条件をまとめて紹介していくぞ。さらに、最終章の戦闘ステージと隠しステージで入手できるアイテムの位置などもバッチリ紹介。これらの情報を参考にして、キミも完全クリアを目指そう！

◉隠しステージ出現条件

基本的に隠しステージは、通常の戦闘ステージなどで「ひみつのちず」というアイテムを手に入れると、ワールドマップ上に現われる。さまざまなステージが用意されていて、ここにしかないアイテムを手に入れることができるぞ。

◀フリー戦闘のステージで出現する隠しステージ以外は、ワールドマップ上に新たに出現し、場所名が英語で表示される

◀一風変わった地形での戦闘を楽しむことができるぞ。また、隠し面でしか手に入らないアイテムも数多く存在するのだ

ステージ名	出現条件
クイーンズティア	戦闘６カタオ山で、ひみつのちず12を手に入れる
トライアングル	戦闘12ガスタ砦終了以降、ルクサル村のショップで？？？を選択し、ひみつのちず３を購入する
ジャック・ザ・リッパー	戦闘17鉱山刑務所地下３層で、ひみつのちず11を手に入れる
フォーチュンクローバー	戦闘22キリィ湿原で、ひみつのちず４を手に入れる
ザ・ロック	チャピ砂丘のフリー戦闘で、ひみつのちず６を手に入れる
レインボウ	戦闘38エラワガの滝で、ひみつのちず７を手に入れる
キングオブキングス	戦闘42王都ユゴー（王宮庭園内）で、ひみつのちず13を手に入れる
フォートナイト	戦闘44ルガスタ遺跡で、ひみつのちず14を手に入れる
サイクロプス	戦闘45岩窟修道院（外）で、ひみつのちず１を手に入れる
ゴールドフィンチ	戦闘48城塞都市ガードー（外）で、ひみつのちず５を手に入れる
ジェミニ	最終章、サディの酒場の女に依頼を頼まれてから全町の酒場で話を聞き、サディのダニエルと話す
東部鉄道路・花畑	戦闘39ランダル平野で、はなのタネを入手後、東部鉄道路のフリー戦闘を行なう
干上がったコラバ沼	戦闘43バゾの森で、コラバぬまのせんを入手後、コラバ沼のフリー戦闘を行なう
ゼロ	バウワ海東で座標（21，36）にある隠しアイテム、ひみつのちず０を手に入れる
レインボウL２	レインボウで、せっけいプラン１を手に入れる
レインボウL３	レインボウL２で、せっけいプラン２を手に入れる
レインボウL４	レインボウL３で、せっけいプラン３を手に入れる
オクトパス	最終章、夕方もしくは夜に港町キスカナの酒場で中年の男に何度か話しかける
ザ・ミュージィーズ	サイクロプスで、ひみつのちず９を手に入れる
テンコマンドメンツ	干上がったコラバ沼で、ひみつのちず10を手に入れる
ゼロ２（鏡の間）	ゼロでミラーパスポートを手に入れて、装備してからゼロへ行く
地上絵つきロザースの丘	鉄道路、コラバ沼、ゼロ２以外の全ての隠しステージを発見した状態でロザースの丘へ行く

誰が生き残るかでエンディングが6つに分岐

以前本誌でも少しだけその存在を紹介した、物語上でのさまざまな分岐。そこでの選択でアデル、ユーリ、クライブの生死が決められ、最終的なエンディングを決定するのだ。ここでは、エンディングの分岐に関わる物語上の３つの場所と、その選択によって決定されるエンディングパターンのすべてを公開するぞ。

条件１　第３章：ダボル岳イベント後のアデルとの会話での選択肢

○アデルに罪をつぐなう　　×言い訳して命ごいをする

※ユーリとクライブが生存の場合、アデルは生存。２人のどちらか死亡か、×を選択でアデル死亡

条件２　最終章：ナトラ王宮へ移動する前にヴァンダルハーツを手に入れているか

○手に入れている　　×手に入れてない

※ヴァンダルハーツがないとユーリはナトラ王宮の戦闘で死亡する

条件３　最終章：岩窟修道院の手前、クライブとの会話での選択肢

○お前が守ってやるべきだ　　×わかった……レベッカは俺が守る

※○を選択した場合クライブ生存、×を選択した場合はクライブ死亡

条件１	条件２	条件３	エンディングパターン	生存者
○	○	○	ヨシュア宰相になる	アデル、ユーリ、クライブ
○	○	×	ヨシュア村長になる（ユーリの話題が出る）	ユーリ
○	×	×	ヨシュア村長になる（ユーリの話題が出ない）	なし
○	×	○	ヨシュア旅人になる（ユーリの話題が出ない）	クライブ
×	○	×	ヨシュア村長になる（ユーリの話題が出る）	ユーリ
×	×	○	ヨシュア旅人になる（ユーリの話題が出ない）	クライブ
×	○	○	ヨシュア旅人になる（ユーリの話題が出る）	ユーリ、クライブ
×	×	×	ヨシュア皇帝になる	なし

ヴァンダルハーツ入手法

ユーリ生存の唯一の方法であるヴァンダルハーツの入手。入手するには、隠しステージなどにある７種類の「つちくれ」を手に入れなくてはならないぞ。場所は下の表などを参照のこと。

条件
７つのプリズムを入手して、ルガスタ遺跡へ行く。

▲△ボタンを押して、説明を見るとプリズムに変化。

◀ルガスタ遺跡でヴァンダルハーツが手に入るぞ。

隠しアイテム入手場所

最終章での各戦闘ステージと隠しステージで手に入る、すべての隠しアイテム（隠）の位置を大公開！　通常アイテム（宝）の位置も合わせて紹介するぞ。ちなみに、隠しアイテムを手に入れるには「探索歩行の印」の技が必要なので注意しよう。なお、座標は（vertical、horizontal）の順に表示している。

ステージ名	種	アイテム名	座標
王都ユゴー（王宮庭園内）	隠	ひみつのちず13	19，25
	宝	ゴブリンのたて	19，0
ダンテス砦	隠	ブラボーベル	5，8
	隠	ノロイのつぼ	12，12
フリー戦闘 バゾの森	隠	コラバぬまのせん	3，7
	宝	ゴッドハンマー	0，23
	宝	こううんのつぼ	14，19
ルガスタ遺跡	隠	ひみつのちず14	6，14
	宝	くまで	15，11
岩窟修道院（外）	宝	ひみつのちず１	15，25
	隠	グレートショット	0，25
	隠	たからのちず３	12，15
岩窟修道院（内）	宝	めざましどけい	6，24
	隠	てつのかんおけ	9，24
ブッホ山	宝	のだち	7，8
	宝	ラストレター２	22，0
城塞都市ガードー（外）	宝	ひみつのちず５	22，10
城塞都市ガードー（内）	宝	ソードブレイカー	10，23
ナトラ王宮（外）	隠	ラストレター３	9，36
クイーンズティア	宝	グレイヴ	9，8

ステージ名	種	アイテム名	座標
クイーンズティア	宝	ゲバぼー	12，13
	宝	ハイハーブ	15，8
	宝	ハイハーブ	17，4
	宝	ハイハーブ	10，4
	宝	ハイハーブ	4，5
	宝	ハイハーブ	4，9
トライアングル	宝	ゴブリンのたて	3，3
	隠	ゴエモンのキセル	10，8
	隠	ちんけなつちくれ	3，3
ジャック・ザ・リッパー	宝	ゴブリンのたて	30，38
	宝	ポールアクス	1，38
フォーチュンクローバー（夜）※１	宝	ノロイのつぼ	92，1
	隠	きたないつちくれ	2，37
ザ・ロック	宝	プギオ	11，15
	宝	てっせん	29，16
レインボウ	隠	しのびのマント	0，19
	隠	せっけいプラン１	12，9
	宝	ジュル	12，16
キングオブキングス	宝	バーニングランス	0，13
	宝	ブラボーベル	14，9

ステージ名	種	アイテム名	座標
キングオブキングス	隠	レアメタル	14，15
	隠	マジカルアーマー	16，20
フォートナイト	宝	てっぱんやき	11，36
	宝	ラストレター	12，36
	隠	メタルウイング	※２
サイクロプス	隠	ひみつのちず９	16，21
	隠	コブリンのたて	15，14
	隠	イカーソル	0，33
ゴールドフィンチ	宝	てっぱんやき	5，30
	宝	ヴェルセルク	8，30
	隠	まりょくのローブ	31，20
ジェミニ	宝	バルディッシュ	28，0
	宝	ムーンスタッフ	1，30
東部鉄道路・花畑	隠	ハリセン	4，23
干上がったコラバ沼	隠	ひみつのちず10	8，21
	隠	たからのちず２	17，0
	宝	みょうなつちくれ	16，19
ゼロ	隠	ミラーパスポート	1，14
	隠	しめったつちくれ	15，19
レインボウL2	宝	せっけいプラン２	19，5

ステージ名	種	アイテム名	座標
レインボウL2	宝	ルーンオブデルタ	7，9
レインボウL3	宝	せっけいプラン３	10，9
レインボウL4	宝	キラーシールド	8，7
	隠	よくあるつちくれ	9，9
オクトパス	隠	オニのかなぼう	5，3
	隠	ゴブリンのたて	24，3
ザ・ミュージィーズ	宝	ブラボーベル	23，27
	宝	オニのかなぼう	0，27
	隠	マッハスーツ	2，11
テンコマンドメンツ	宝	おうごんバット	19，3
	隠	ダンベル	24，24
	隠	グラビティクロス	14，14
ゼロ（鏡の間）	隠	ひゃっかじてん	12，8
	隠	ブキミにんぎょう	6，15
地上絵つきロザースの丘	隠	ふしぎなつちくれ	※３

※１　夜に戦闘ステージに入ると入手可能
※２　座標(11,21)(12,21)(12,20)(11,20)の４つのどこかにある
※３　座標(13,14)(13,15)(12,14)(12,15)の４つのどこかにある

ポイントQ&A

Q：カンタンに敵に勝てる戦い方や技があったら、ぜひ教えてください。
A：全員を翼の装備にすると、移動で敵の攻撃が避けやすく、かなり楽な戦闘にすることができます。ただ翼はＨＰアップが低めなので、敵からのダメージを受けないことが大切です。また技は、同じ技を複数セットすると、その効果がアップすることがあります。特に特殊武器の技の中には、単体では見られなかった技になることも。

激走トマランナー

発売中
RCG
▶¥5,800
▶SCEI
▶MC(1ブロック)、DS(AC非対応)

一定の条件を満たすと出現する隠しモードやキャラクターのデータをついに公開!

役立つデータを一挙大公開!!

◀狂ったキャラをバリバリ使いこなせ!

対戦相手とのヒキョーな駆け引きがアツイ人間RCG『激走 トマランナー』。このゲームには数々の隠し要素が用意されており、やり込めばやり込むほど奥の深いレースが楽しめるようになっているのだ。以下のデータを参考にしてハードなトマラン大会を完全制覇しよう!

1◉隠しモードの出現条件

一定の条件を満たすと、メニュー画面に項目が追加され、新たなモードをプレイできるようになる。ちなみに「コンボアタック」は、通常のレースとはひと味違うアクロバティックな展開が楽しめるモード。かなりハマれるぞ。

モード名	使用条件	内容
大人のトマラン大会	トマラン大会をクリア(そのキャラのみ参加)	トマラン大会の難易度アップバージョン。トマラン大会クリア時のレベルはそのまま持ち越しが可能
CPUとチームバトル	トマラン大会をクリア	3キャラ1組のチームを組んでコンピュータのキャラと対戦するモード。勝負は勝ち抜き戦で行われる
2人でチームバトル	トマラン大会をクリア	プレイヤー同士で好きなキャラを選んで、3キャラ1組で対戦するモード
エキシビション	コンボアタック・ダンナー500で3位以内に入賞	コンピュータキャラ同士が対戦するのを観戦するモード。キャラ、コースともにオートで設定される
タイムアタック	ピヨタンク乱入戦(爆弾ゲーム)に勝利	好きなキャラとコースを選んでタイムを競うモード。武器、装備アイテム、トマラナイトは出現しない
コンボアタック	トマラン大会5戦目に勝利	マット、ポール、とび箱などの仕掛けを使って、ダッシュ状態をつなげていくモード。連続コンボ数を競う

2◉全16キャラクターの使用可能条件

このゲームに登場する全16キャラの使用条件をまとめたのが下の表だ。なお、「対戦(C)」は対戦モードのコンピュータキャラ、「対戦(P)」はプレイヤーキャラとして使用できることを表し、「アタック」は「タイム〜」と「コンボ〜」を含む。

キャラ名	分類	対応	大会	対戦(C)	対戦(P)	アタック	エキシビション
JAM夫	デフォルト	◎	A	A	A	A	A
カッパ	デフォルト	△	A	A	A	A	A
ナカジマ	デフォルト	□	A	A	A	A	A
ギン	デフォルト	○	A	A	A	A	A
エースさん	ネクスト	◎	B	C	L	D	C
源さん	ネクスト	△	B	C	L	D	C
てんし	ネクスト	□	B	C	L	D	C
モーターマン	ネクスト	○	B	C	L	D	C
ガルル	四天王	△	使用不可	E	E	F	E
あくまちゃん	四天王	□	使用不可	E	E	F	E
ブラック	四天王	○	使用不可	E	E	F	E
ピヨタンク	その他	―	使用不可	G	G	G	G
ジャマーキング	その他	―	使用不可	H	H	H	H
トマランヌ	最終ボス	―	使用不可	使用不可	使用不可	使用不可	使用不可
SJAM夫	特殊キャラ	―	I	I	D	J	I
イソノ	特殊キャラ	―	K	K	D	J	K

【条件項目の解説】A:無条件で使用可能。B:対応するデフォルトキャラ(「対応」の欄に同じ記号があるもの)でトマラン大会をクリア。C:そのキャラが大会で敵として出現。D:そのキャラでトマラン大会をクリア。E:対応するネクストキャラでトマラン大会をクリア。F:対応するネクストキャラで大人の大会をクリア。G:ピヨタンク乱入戦で2回とも勝つ。H:ジャマコンなしでジャマーキングに勝つ。I:JAM夫で大人の大会をクリア。J:そのキャラで大人の大会をクリア。K:ナカジマで大人の大会をクリア。L:条件Dを満たすか、対戦でそのキャラに勝つ。

3◉極め度について

キャラごとに表示される「極め度」は、右の表の各項目を満たすごとに10%ずつアップし、トータルで100%になる(ただし、SJAM夫とイソノはピヨタンク戦がないため、③の項目を満たした場合のみ20%アップ)。

No.	項目
1	トマラン大会をクリア
2	大人のトマラン大会をクリア
3	トマラン大会をノーミスでクリア
4	大人のトマラン大会をノーミスでクリア
5	ジャマコンなしでジャマー砦をクリア
6	大会をノーミスクリア+ピヨタンク乱入戦で2戦とも勝利
7	大会をノーミスクリア+クリア時のレベルが8以上
8	青のトマラナイトをゲット
9	アイテムなしでトマラン大会をクリア
10	アイテムなしで大人のトマラン大会をクリア

Lの季節 A piece of memories

発売中
AVG
▶¥6,500
▶トンキンハウス
▶MC(1ブロック)

攻略2回目の今回は、隠れキャラ"リ・サ"と鵜野杜を一気に攻略!!

知って得する情報の数々をお届け!

魅力的な女の子が数多く登場する『Lの季節』に隠しキャラの存在が発覚!! 今回は、この隠しキャラの出現条件をはじめ、そのほかのお得な情報を紹介するぞ。要チェック!

リ・サ

通称モモンガ娘。ひたすら一途という一面を持つが、ちょっと暴走気味なところも…。かなり野性的。

隠しキャラクター"リ・サ"が出現!

リ・サの出現条件は、幻想界の全キャラのベストエンディングを見ること。その上で、幻想界の1日目、昇降口で鈴科と会う場面で「立ち去る」を選択。その後、ゲームセンターで「見なれない小動物だった」を選択するとリ・サシナリオへ分岐するぞ。あとは、リ・サの感情値を上げるような選択肢を選んで、ゲームを進めていこう。

▶この口出しで湖潤に好印象を与える選択肢を選ぶと、リ・サのシナリオへ分岐する選択肢が出現しない。

現実界の各シナリオ発生条件

鵜野杜シナリオ

鵜野杜シナリオへ進むための条件は、草壁とさやか(2つあるうちのどちらか)のエンディングを見ていること。あとは、現実界を右にある攻略手順の表に従って、ゲームを進めていけばエンディングが見られるぞ。なお、ここでは鵜野杜に対しての「口出し」はできないぞ。

◀彼女も選択肢のみで感情値が変化する。

鵜野杜攻略手順

	場所	選択肢の答え
1日目	教室	昨日の花を〜
	図書室	原稿を書く為〜
	部室	その前に自分の〜
	部室	しぶしぶ引き受けた
2日目	通学路	彼女に声をかけた
	部室	2人とも極端〜
	部室	とりあえず〜
3日目	教室	星原を探す
	廊下	そのまま鵜野杜を〜
	図書室	一度ゆっくり〜
	図書室	鵜野杜と天羽の〜

◉その他のシナリオ

現実界シナリオの中には、一定の条件を満たさなければ、見ることのできないものがいくつか存在する。ここでは、それらのシナリオを見るために、必要となる各条件をまとめて紹介するぞ。すべてのシナリオを攻略するために、要チェック! なのだ!!

草壁とさやかシナリオ

東由利と亜希子、両方のノーマルエンディングを見ていることが条件。そのエンディングのタイトルは、東由利が「夕暮れ時は元気よく」、亜希子が「夕暮れ時は穏やかに」だ。この2人のシナリオは"現実界サブシナリオ"なので、分岐条件は下記を参照のこと。ちなみに、草壁とさやかシナリオも、現実界サブシナリオから分岐する。

現実界統合シナリオ

鈴科か舞波シナリオの途中にある、バッドエンディングを見ていることが条件。このエンディングのタイトルは「犠牲(1)」、「犠牲(2)」となる。この2つは、各キャラのシナリオの後半で、1度は必ず見ることになるエンディングだ。次のプレイからは、現実界統合シナリオへと分岐する選択肢が出現するぞ。

現実界サブシナリオ

条件はいくつかあるが、天羽か星原のメインシナリオの途中で起こるエンディング(天羽は「交換されるもの」、星原は「開く扉」)を見るという条件が一番わかりやすい。これを見た後のプレイで、2日目の部室での選択肢の答えを「七不思議に取り組もうと思った」にすれば、自動的にサブシナリオへと進行するぞ。

マリア2
受胎告知の謎

第3話にスポットを当てた集中攻略。第2のシナリオ「究明編」への入り方も公開!

発売中
AVG
▶¥6,800(CD3枚組)
▶ブレイク
▶MC(1ブロック)

慈愛堂生物研究所ワンポイント攻略

第3話「6時33分の謎」のリアルタイムパートでは、真里亜を操作して慈愛堂生物研究所内を探索していくことになる。攻略のポイントは、アイテムの入手とその使い方だ。景山と携帯電話で連絡を取りながら所長室を目指そう。

アイテム	入手場所
練習問題	西棟1階・事務室
始動キー	西棟1階・電源室
試験問題	西棟4階・三浦研究室
虹彩登録カード	東棟3階・グループ研究室
ヒューズ	東棟2階・飼育室
虫かご	東棟4階・景山研究室
めずらしいチョウ	西棟2階・標本室
金庫のカギ	西棟1階・受付
パンチカードキー	西棟1階・受付
アダムの肋骨	東棟4階・所長室
慈愛堂生物研究所の歩み	東棟4階・イヴの部屋
禁断の実にふれた人間たち	東棟4階・イヴの部屋
盗聴器	東棟4階・所長室
人魚の涙	東棟4階・所長室
人魚のカギ	東棟4階・所長室

◉4ケタの数字を導く

事務室で見つける練習問題は、ただのクイズではない。実は、この解答から導き出された4ケタの数字が、1階渡り廊下のパスワードになっているのだ。まずは実際に問題を解いて、東棟に行けるようにしておこう。西棟4階で入手する試験問題も同様に、3階渡り廊下のパスワードを意味しているぞ。

▲問題は全部で3問。紙とハサミを用意してチャレンジだ。

◉虫かごの使い道

▲西棟4階・共同研究室の青バラ培養室前でチョウを使おう。

虹彩登録を経て所長室前にたどり着くと、1階受付にある鍵が必要だとわかる。警備員を誘い出すためには、何か異変を起こさなくてはならないぞ。そこで、景山の部屋で入手した虫かごに標本室のチョウを入れ、共同研究室でそれを放そう。すると青いバラのセンサーにチョウが触れ、警報が鳴るのだ。

◉金庫を開けるには?

ロッカーの中にある金庫は、鍵を差し込んだだけでは開けることができない。ここで活躍するのが、第1話でもらった「比奈ハッカー」だ。金庫にレインボウズ2000をつなぎ、暗証番号を解析しよう。16回以内に正解できないと番号が変わってしまうが、何度でも挑戦できるので焦らずに取り組もう。

▲金庫前でレインボウズ2000を使用すれば解析画面になるぞ。

◉名刺を探せ!!

見ることができる名刺	落ちている場所
電撃PlayStation	東棟2階・斉藤研究室
電撃PlayStation D	東棟1階・ボイラー室
PlayStation magazine	東棟3階・宮村研究室
HYPERプレイステーション	西棟3階・培養室
じゅげむ	西棟1階・守衛室
株式会社アクセラ	西棟2階・岡田研究室

慈愛堂生物研究所内には、ゲーム雑誌編集部などのURL（ホームページアドレス）が記載された名刺が落ちている。このURLをレインボウズ2000のインターネットビューワーに打ち込むと、さまざまな仮想ホームページを見ることができるぞ。名刺を見つけたらメモをとっておこう。

高橋 輝
URL Dengeki-ps/index
ホームページアドレスが書いてある 念のためメモしておこう

2周目以降「究明編」への分岐が出現!!

2周目以降、第2のシナリオともいうべき「究明編」に突入できる。「究明編」は、第3話のリアルタイムパート部分から分岐するぞ。分岐の仕方は、1階受付の警備員への対処法で催眠ガスを使うだけ。2周目以降は、景山研究室にある「THEくすりマニュアル」が入手できる。この本に書いてある通りに、アイテムを集めて催眠ガスを作ろう。それを資料室のエアシューター前で使うと、警備員を眠らせられる。あとの手順は1周目と同じだが、第4話からまったく違う展開になるぞ。

▲西棟3階の化学実験室にあるドラフトチェンバーで催眠ガスを調合しよう。

ピノッチアのみる夢

"生きている人形"であるピノッチアの育成法を、ポイントを押さえて公開!

発売中
SLG
▶¥2,800
▶タカラ
▶MC(1ブロック)

1年間の子育て奮闘記ポイントレッスン

ピノッチアは、ゲーム開始時は性別や性格などが決まっていない。それらはプレイヤーの育て方によってゲーム中に決定されていく。厳しくしつければ礼儀正しく、のびのびと育てれば明るい性格のピノッチアに育っていき、最終的に6タイプの性格のうちのどれかに決定される。今回は、ピノッチアを育てていくうえでの基本的なポイントと、5種類のエンディングの条件を公開するぞ。

▲人形であるがゆえに純粋無垢なピノッチア。あなたならどう育てる?

1 ◉育成によるパラメータの変化

ピノッチアを育てるためのコマンドは、年齢（外見）の変化とともに内容も変わっていく。0歳時～5歳時までは、主人公が直接育成することになるが、14歳時からは専門の教師にいろいろな教えを受けることができるようになる。ただし、これら専門の教えを受けるためにはお金が必要。お金は毎週人形師協会から一定の金額がもらえるが、その金額は微々たるものなので、ムダな出費をせずに効率よくピノッチアを育てていこう。

0歳時

コマンド	パラメータ変化
電動絵箱	教養+、雑学+
はつおん	素直+
えほん	芸術+、容姿+
はいはい	運動+、雑学−
ぼーる	舞踏+、容姿+
おやすみ	健康+

5歳時

コマンド	パラメータ変化
電動絵箱	雑学+
よみかき	教養+
せいとん	素直+、芸術+
ダンス	舞踏+、容姿+
うんどう	運動+、健康+
おやすみ	健康+

14歳時

コマンド	値段	パラメータUP	パラメータDOWN
体育	200	運動、容姿、舞踏	教養
美術	200	芸術、教養	
武道	100	素直、運動	舞踏
美容	200	容姿、社交	運動
舞踏	300	舞踏、信仰、社交	雑学
音楽	200	信仰、芸術	
教養	0	教養、雑学	芸術、素直、信仰
家事	100	素直、雑学	容姿
休養	0	健康	評価

2◉状態変化の発生条件

病気や生意気などの状態変化は、育成中なるべく避けたい事態だ。これらを避けるためには、発生条件をしっかり覚えておこう。病気は休養、生意気は牧師に相談することで元に戻る。ちなみにゲームオーバーになるとピノッチアの姿が……。

状態	条件
病気	「健康」が各パラメータ(「愛情」のみ除く)の平均以下
生意気	「信仰」と「素直」を足した値より「評価」が上回った場合
ゲームオーバー	「愛情」または「健康」が0になった場合

「ご機嫌」とは?

愛情と評価をのぞく、各パラメータの最高値と最低値の差が一定の値以上になると、ピノッチアが「ご機嫌」になる。この状態は会話時にUPする愛情度が通常より増え、育成の成功率が上がるぞ。

愛情度	差
500未満	100
500以上	120
600以上	140
700以上	160
800以上	180
900以上	200

3◉5つのエンディングパターンを公開

ゲーム開始より1年後のクリスマスになると、エンディングになる。全部で5種類のエンディングがあるが、6タイプのピノッチアごとにそれぞれ異なる内容なので、合計30パターンのエンディングが存在する。なお下の表の「白い服」とは、13月にエントワースから白い服を借りているかどうかを示している。

エンディング	条件	白い服	内容
ベストエンディング	愛情900以上 評価500以上	あり	1年後のクリスマスの日、再び奇跡は起こる。密かに人間に憧れていたピノッチアは、主人公と……。
巣立ち	愛情700以上 評価500以上	あり	最高の評価を受け、そしてかねてからの念願を果たしたピノッチアは、主人公の元から離れ、一人立ちする。
王子または王女と	愛情700以下 評価500以上	あり	人形の身でありながらもその国の王子（王女）に見初められたピノッチア。そして2人は結ばれる。
性別が変わる	愛情900以上 評価500未満	なし	クリスマスの日、ピノッチアの身体に変化が起こる。主人公とピノッチアが同性だった場合のみ発生。
葬式	上記以外の条件でエンディングを迎える		1年間、ピノッチアと親子同様に暮らしてきた主人公はその後も仲良く暮らし、やがて老いて天に召されるが…。

東京ゲームデザイナー学院 '99年卒業生就職速報!!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第4期生である99年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職として大量に就職を果たしました。業界の常識では10名もいけば大成功とされるが、それを大きく上回るゲームスクール始まって以来の2年連続100名突破という驚異的な実績です。

当学院の独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。不可能を可能にする。それが東京ゲームデザイナー学院です。

※本人および会社の都合で掲載できない人が他に数十人います。
※アルバイト入社は数が多数のため、カットさせていただきます。
※他にコンピューター会社、情報処理会社への就職が大量にありますが数が多すぎるため写真掲載はカットさせていただきます。

門谷　祥子
CGクリエイター科2年制
就職先／ナムコ
職種／グラフィッカー

白井　香織
CGクリエイター科1年制
就職先／コーエー
職種／グラフィッカー

今井　大策
ゲームデザイナー科2年制
就職先／サミー
職種／プログラマー

石濱　大輔
ゲームデザイナー科2年制
就職先／カプコン
職種／プログラマー

秋田　善彦
キャラクターデザイン科2年制
就職先／カプコン
職種／グラフィッカー

岡本　雪江
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ユークス
職種／グラフィッカー

藤井　康弘
ゲームデザイナー科2年制
就職先／セタ
職種／プログラマー

山木　秀治
ゲームデザイナー科1年制
就職先／アテナ
職種／プログラマー

保坂　教輔
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

山田　亜希
キャラクターデザイン科2年制
就職先／タムソフト
職種／グラフィッカー

蓮子　大真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アミューズジャパン
職種／プログラマー

新井　昭次
CGクリエイター科1年制
就職先／姫屋ソフト（シーズウェア事業部）
職種／グラフィッカー

石橋　渡
サウンドクリエイター科2年制
就職先／日本ファルコム
職種／サウンドコンポーザー

及川　裕子
キャラクターデザイン科1年制
就職先／ジャパン・ヴィステック
職種／グラフィッカー

澤田　伸次
ゲームデザイナー科1年制
就職先／ユービーアイソフト
職種／プログラマー

中村　大介
企画・シナリオライター科2年制
就職先／アミューズジャパン
職種／グラフィッカー

立　佳治
3Dグラフィック科2年制
就職先　ナレッジリング
職種　グラフィッカー

米原　尚史
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー

Y・I
ゲームデザイナー科1年制
就職先／元気
職種／プログラマー

山中　一志
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ジャパンコーポレーション
職種／プログラマー

K・O
3Dクリエイター科2年制
就職先／ボトムアップ
職種／グラフィッカー

渡辺　吉史
ゲームデザイナー科2年制
就職先／RIZ
職種／プログラマー

M・T
3Dクリエイター科2年制
就職先／ウィル
職種／グラフィッカー

高橋　国武
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アレックス
職種／プログラマー

八ッ橋　弓奈
CGクリエイター科1年制
就職先　RIZ
職種／グラフィッカー

山崎　博文
キャラクターデザイン科2年制
就職先　ショットシェルエンターテインメント
職種　グラフィッカー

辺見　友和
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ショットシェルエンターテインメント
職種／グラフィッカー

井ノ上　亮太
企画・シナリオライター科2年制
就職先／シャウトデザインワークス
職種／企画シナリオライター

松永　かおり
キャラクターデザイン科2年制
就職先／キャメロット
職種／グラフィッカー

松村　秀幸
ゲームデザイナー科2年制
就職先／プロハウス
職種／プログラマー

浜出　円
キャラクターデザイン科2年制
就職先／エコールソフトウェア
職種／グラフィッカー

渡辺　信和
ゲームデザイナー科1年制
就職先／メガス・エンターテイメントステーション
職種／プログラマー

高橋　豊
ゲームデザイナー科1年制
就職先／タイヨー
職種／プログラマー

矢島　大亮
ゲームデザイナー科2年制
就職先／シャウトデザインワークス
職種／プログラマー

N・A
3Dクリエイター科2年制
就職先／トライエース
職種／グラフィッカー

若山　豊
3Dクリエイター科2年制
就職先／ザックス・エンターテインメント
職種／グラフィッカー

廣　忠長
CGクリエイター科2年制
就職先／シャウトデザインワークス
職種／グラフィッカー

秋山　裕
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ジャスト
職種／プログラマー

大村　征司
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アミューズジャパン
職種／プログラマー

水谷　典代
キャラクターデザイン科2年制
就職先／ネクサスインターラクト
職種／グラフィッカー

与那嶺　真
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アミューズジャパン
職種／プログラマー

柏原　洋
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アミューズジャパン
職種／プログラマー

石川　政則
ゲームデザイナー科2年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

竹節　真美
キャラクターデザイン科2年制
就職先／スタジオK&K
職種／グラフィッカー

足立　学
CGクリエイター科1年制
就職先／キャリアソフト
職種／グラフィッカー

東山　寿一郎
ゲームデザイナー科1年制
就職先／メガス・エンターテイメントステーション
職種／プログラマー

辻　和之
ゲームデザイナー科1年制
就職先／エーコロン
職種／プログラマー

宮崎　孝弘
ゲームデザイナー科3年制
就職先／プレザム
職種／プログラマー

K・M
ゲームデザイナー科2年制
就職先／スティング
職種／プログラマー

萩原　明智
ゲームデザイナー科2年制
就職先／メガス・エンターテイメントステーション
職種／プログラマー

小田　雄一
雑誌ライター科2年制
就職先／スタークラウド
職種／雑誌ライター

宮本　一成
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ウェイヴエッジ
職種／プログラマー

大須賀　裕美
ゲームデザイナー科2年制
就職先／拓洋興業
職種／プログラマー

兵頭　茂登文
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アミューズジャパン
職種／プログラマー

吉村　淳
ゲームデザイナー科2年制
就職先／シュピール
職種／プログラマー

千石　寿幸
ゲームデザイナー科2年制
就職先／ジャスト
職種／プログラマー

N・K
雑誌ライター科1年制
就職先／スタークラウド
職種／雑誌ライター

荻原　章
ゲームデザイナー科2年制
就職先／メガスエンタテイメントステーション
職種／プログラマー

鳴見　剛
CGクリエイター科3年制
就職先／メガスエンタテイメントステーション
職種／グラフィッカー

妹尾　奈央子
キャラクターデザイン科1年制
就職先／大阪ナツメ
職種／グラフィッカー

S・Y
企画・シナリオライター科1年制
就職先／タイクーン
職種／企画シナリオライター

A・E
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アルトロン
職種／プログラマー

M・S
ゲームデザイナー科1年制
就職先／クエスト
職種／プログラマー

[illegible]
ゲームデザイナー科2年制
就職先／アスペクト
職種／企画シナリオライター

東京ゲームデザイナー学院［東京校・横浜校・大宮校］　☎03-3370-2720
大阪ゲームデザイナー学院　☎06-6882-4980｜名古屋ゲームデザイナー学院　☎052-452-5901

※資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ウラワザデータベース Ver.11.7

感想やウラワザの応用を送ってくださる読者様へ。そんなおハガキも大歓迎です！ ワザの応用は担当者の余力と誌面の余裕があれば載せたいんですけど……。

LV20 私立ジャスティス学園 熱血青春日記2

★おばちゃん出現コマンド!!

人気格闘ゲームの続編『ジャスティス〜』のうれしい小ワザをご紹介。購買部には、1/32の確率(おまけをすべて揃えると1/3)で「やまぶき商店のおばあちゃん」が出現して、通常よりも安値でアイテムを購入できる(「夏の日の想い出」など、レアアイテムもある)。実は、このおばあちゃんを確実に出現させるコマンドが存在するのだ。出現法は、「おまけ」モードに入ったらL1+R2(L2+R1でも可)を押しながら「購買部へ行く」を選択するだけ。ただし、余計なボタン入力があると失敗するので要注意！

◀超レアアイテムも売っているぞ。でも、女の子絡みのアイテムは値段が……ぼったくり。

編集部情報 聖剣伝説 レジェンド オブ マナ

★本当は残酷なファンタジー……!?

スクウェアの人気RPG『聖剣伝説』に、ちょっと残酷な小ワザが見つかったぞ。まずはドミナの町にある宿屋「マナの祝福亭」に足を運ぼう。宿の1階にはカウンターがあり、その奥を見ると小さいヒナのような生き物が隠れている。この子(Pちゃん)に話しかけようとすると、宿の主人・ユカちゃんが割り込み「体が弱いからそっとしておいて……」というメッセージが返ってくる。コレを無視して何度も話しかけると、Pチャンの体が破裂してしまうのだ。悲しいことになってしまうので、事前にセーブしてから試すようにしよう。ちなみにこのイベントはメーカーさん曰く「ファンタジーの毒」だそうな……。

◀Pちゃん破裂の瞬間いくら体が弱いからって！話しかけただけで……。

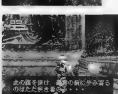
▲こんな感じで、話しかけるたびにいたたまれない気分になれます。

編集部情報 SPRIGGAN LUNAR VERSE

★隠しエリア・その1

けっこう難易度が高いにもかかわらずファンの多い『スプリガン』。今回は本誌記事内で掲載しきれなかった隠しエリアを紹介していこう。［ミッション４］「水門のカギ」を入手したら、その先の分岐ルートを左に進む。２つ目のレバー（ライオンの像が彫られている）がある部屋にたどり着いたら、レバー操作をしても動かない鉄格子をチェック。鉄格子の端は通り抜けられ、奥には「碧月の雫」が隠されているぞ。［ミッション６］ボスの直前、吊り天井のトラップが隠されている通路がある。ここはレベル２以上のスピードタイプのＡＭスーツを装備してブーストダッシュ（ジャンプ中、さらにジャンプボタンを押しながら✚上を入力）を使えば突破可能なのだ。

◀視点を変えてみるとよくわかる。

◀何やら小難しいことが書いてあるけれど、要は「駆け抜けろ」ってだけの話なのだ。

LV50 メタルギアソリッド インテグラル

★即席！ 血清作成法

コナミの名作タイトル『メタルギアソリッド インテグラル』の、便利な小ネタを紹介しよう。本編終了後、ポケステにデータをダウンロードすることで発生する「血清作成」イベントは、一定期間内に５人とデータを交換しなければならない。しかし、ダウンロード時にポケステの下８ケタのＩＤ（フタを開けると奥にシールが貼ってある）を入力すると、無条件で血清ができてしまうのだ！ ＶＲトレーニング(ＤＩＳＣ３)でこのデータをロードすると、「ＮＩＮＪＡ」を使って楽しめるぞ。

▶ここでポケステのＩＤを入力！ 誰でも簡単に「ＮＩＮＪＡ」モードが楽しめるぞ。

LV50 ギターフリークス

★隠し要素いろいろ

『ギターフリークス』の隠し要素を大公開！ 以下のコマンドをモードセレクト画面で入力（Ｒ＝赤、Ｇ＝緑、Ｂ＝青、Ｐ＝ピッキングレバー)。①ヒドゥンモード（譜面が消える）：RBGBRG。②バトルモード（同じ譜面で得点を競う）：PGGP。③高速モード(レーンが高速スクロール)：RGBPP。④倍速モード（曲が倍速になる）：PPRBRBGGと入力後、EXPERTを選択。⑤ランダムモード（譜面がランダムになる）：BGGRGP。また、50回クリアすると「EVILEYE」、100回クリアで「MICKEY'S BOOGIE」、150回で「JETWORLD」、300回で「MAGIC MUSIC MAGIC」、450回で「KING」。500回クリアすると「EDIT」モードが出現するぞ（クリア回数は起動時にＧを押し続けると表示)。

▶「ＤＤＲ」のフリーステップのようなモノ。新曲を作るモードではないので注意！

編集部情報 SPRIGGAN LUNAR VERSE

★隠しエリア・その2

引き続き、『スプリガン』の隠しエリアをご紹介。［ミッション７］ステージ開始直後の部屋で、右手の壁をぶち壊して突き進むと隠しエリアにたどり着き、「碧月の雫」を入手できる。［ミッション11］スタート直後、スピードタイプのＡＭスーツを装備すれば、カギを持った敵がいる付近の壁に飛び移ることができる。壁の上にはいくつものタンクがあり、コレを破壊（少々固い）すると「銃弾パック」２つと「碧月の雫」を入手できるのだ。さらに小ネタをひとつ。２周目のミッション２で、ＢＺ－Ｐ230などバズーカ系の武器を使えば、上空の邪魔なヘリを撃ち落とすことができるぞ。

▲意外と気づかないけれど、この壁を登ればアイテムが！ 攻略中の人は試してみよう。

◀うまく当てればこのとおり。うるさい蚊トンボも撃墜できるのだ。

編集部情報 Lの季節 A piece of memories

★隠しオプション＋α

登場する美少女が魅力の『Lの季節』の隠しオプション出現条件を紹介しよう。「ＳＯＵＮＤ」：天羽(または星原)のグッドエンディングと鈴科（または舞波）のグッドエンディングを見る。「ＳＥ」：さやか（または草壁かエリザ)のノーマルエンディングを見る。「ＶＯＩＣＥ」：グラフィック達成率を100％にする。「ギャラリーモードその他」：「ＳＯＵＮＤ」出現条件を満たし、さらに鵜野杜エンディングを見ている。「リリス没グラフィック」：ルート達成率を100％にする。さらに、マニュアルに掲載されていない特殊操作をチェック！ ①シナリオ達成率が70％以上になっていると、L2+✚キーで各キャラの感情値が見られる。②３ＤＭＡＰで⊗を入力するとマップトレース開始。トレース中に◎で特殊カメラモード、✚上(下)でトレース速度を調整できる。③３ＤＭＡＰとシナリオ達成率が100％だと、ブロックビューモード中に◎＋✚左（右）ですべてのブロックが見られる。

▲これでお目当てのキャラも完璧!? ただし、シナリオ達成率70％以上と条件はシビア。「Lを遊びつくした人なら気付いているかも……。

◀ギャラリーモードを出現させるには、最低でも３回はゲームをクリアしなければならないのだ。苦労して見る価値はあるので、ぜひとも試してみよう。

ウラワザ大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をできるだけ詳しく書いて、下記のあて先まで送ろう。封書でもOKだけど、できるだけハガキで送ってね！ 採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうのだ。もちろん、ＦＡＸでの投稿もＯＫ！

豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥ 8,000分の商品券
50	￥ 6,500分の商品券
20	￥ 4,500分の商品券
0	￥ 2,000分の商品券

あて先
〒101-8305
(株) メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX
03-5281-5232
(24時間受け付け中！)

今月の採用者：LV50(2名)／神奈川県 丹羽憲一くん、兵庫県 島本貴史くん。LV20(1名)／北海道 荒木あきらくん。

フロントミッション サード 3

スクウェアが満を持して贈る超大作S・RPG『フロントミッション サード』。戦争をテーマとした独自のストーリー、より深みを増した完成度の高いシステムなど、その魅力を「はじめて物語」で大紹介!! これまでとは一味もふた味も違う、シリーズ最高峰の最新作をとくとご覧あれ！

はじめて物語

●まんが／岩瀬さとみ●

▲『3』の見どころは、なんと言っても大迫力の戦闘シーン。ロボットの重量感と特有の動きがリアルに表現されて、臨場感もバッチリ！

●漢ならコレで遊べ！ 究極のS・RPG!!

『フロントミッション(以下FM)』とは、SFCで『1』が、PSで『2』が発売され、好評を博した本格派S・RPG。そして、ついにシリーズ最新作となる『3』が発売!! S・RPG好きの人はもちろん、そうでない人にもオススメできる良作です。そこで、まずは『FM』を知らない人のために、その魅力の数々を紹介していきましょう。まず、最初に独特の世界観。舞台は現代よりも科学が進歩した近未来。ヴァンツァーと呼ばれる人型ロボットが兵器として利用され、幾度となく繰り返される戦争を通じて、リアルな人間ドラマが描かれます。『3』は22世紀初頭が舞台の『2』から10年が経過したところからストーリーが始まります。また、シナリオは2人のヒロイン「エマ」編と「アリサ」編の2つに大きく分かれるので、最低でも2回は遊べます。しかも、各シナリオごとに数十ステージが用意され、ボリュームも満点！ この充実したゲーム内容も魅力の1つです。

次にシステムですが、もっとも大きな変更点は、『2』での問題点だった"戦闘時のアクセス時間"。なんと、『3』ではこのアクセス時間がいっさいありません。戦闘に突入すると画面が瞬時に切り替わって、スピーディなバトルが展開されるのです。演出や効果にもさらに磨きが掛かって、まさにド迫力！ 見ていて飽きることがありません。また、『3』には「戦闘中にユニットの乗り降りが可能」、「武器の系統ごとに熟練度を設定」、「遮蔽物の概念(障害物の陰から攻撃すると命中率が変化)」など、さまざまな新要素も追加。これまで以上に奥が深い戦略性と歯ごたえ十分の戦闘は、『FM』ファンやS・RPGマニアも納得のデキです。

『FM3』のポイント その1

世界観

☆ネットワーク

現実世界のインターネットのようなモノ。アドレスさえ入手すれば、まさに情報の宝庫。

『FM3』のポイント その2

セットアップ

●パーツ

① ボディ：HP・重量・出力
② 左アーム 右アーム：HP・重量・命中率
③ レッグ：HP・重量・移動力・タイプ
④ バックパック：重量・容量（持てるアイテム数） 追加出力

各パーツは、HPが無くなると破壊される。
・ボディ →MAPより撤退
・アーム →手・肩共に装備していた武器が使えなくなる。
・レッグ →移動力が「1」に。

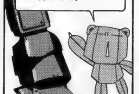
① ボディ

注意したいのは出力！ この数値によって、セットアップできるパーツの総重量が決定する。
この総重量には、パーツだけでなく装備武器も含まれる。

② 左右アーム

重要なのは…HPくらい。ゲーム序盤では命中率はあまり深く考えなくてOK。

③ レッグ

移動力には要注意!! 「1」違うだけでも大きく変わるぞ。

④ バックパック

バックパックは、2種類！ アイテム搭載タイプと、追加出力タイプ。戦闘中のHP回復などは、アイテムでしかできないので、通常は、アイテム搭載タイプを装備しよう!!
両手に武器を装備したいなら追加出力タイプもアリ。

●武器

① Lグリップ
② Lショルダー
Lアームに装備する武器

① Rグリップ
② Rショルダー
Rアームに装備する武器

武器のタイプは格闘武器、ショットガン、マシンガン・グレネード、ライフル・ミサイル等に系統分けされていまーすっ

パイロットには武器の系統ごとに熟練度が設定されている。

鉄の馬を駆り 戦士は明るい 勝利の無い戦場に 一歩ずつ 踏み出してゆく その2

▲基本的な操作法は、すべてゲーム中で解説される親切設計。チュートリアル形式なので、「FM」未体験者も安心して遊べます。

●自分好みのヴァンツァーにカスタマイズ！

『FM』ならではの魅力と言えば、やっぱりヴァンツァーのセットアップでしょう！　ヴァンツァーを自分好みにカスタマイズできるその楽しさは、今作でも健在です。セットアップ画面で、パーツや武器、アイテムの装備と交換を行うことができます。各ユニットはボディ、ライトアーム、レフトアーム、レッグの４つのパーツで構成され、自由な組み替えが可能。また、武器はライトグリップ、ライトショルダー、レフトグリップ、レフトショルダーの４カ所に装備することができます。各パーツには重量があり、各パーツと武器を装備したときの総重量が、出力（重量の許容量）を上回らない限りどんな組み合わせでもＯＫ。基本的にボディがＨＰと出力、アームがＨＰ、レッグがＨＰと移動力と、それぞれの特徴を重視したパーツを装備すると良いでしょう。また、バックパックは、アイテム搭載タイプと追加出力タイプの２種類があります。こちらは、基本としてアイテム搭載タイプを装備するのがオススメ。武器を装備するときなどに残重量が不足している場合は、追加出力タイプのバックパックを装備すると良いでしょう。ちなみに、マシンのストック数には制限があり、現在装備中のユニットを含めて最大10体まで。ストックされたマシンはパーツに分けることができます。ユニットの数が増えすぎたと思ったらパーツに分けて、空きを作ってください。逆にストックしているパーツからユニットを組み立てることも可能なので、自分だけのオリジナルマシンを作るのも楽しいですよ。組み立てたら、次は機体設定で名称とカラーを変更して完成！　徹底的にこだわったヴァンツァーでプレイすれば、ゲームがよりいっそう楽しくなること請け合いです。

① グリップ

手に持つタイプの武器。
弾数制限がないので
メイン武器として使える。

どんなヴァンツァーにも 最低
1つは装備しておきたい。

② ショルダー

肩に装備するタイプ。
ミサイルやグレネード
等、特殊なモノが多い。
弾数制限アリ。

『FM3』のポイント
その3

レベルUP

このゲームでは、RPGのような
レベルが存在しない(そういう
パラメータはナイ)が、前述の
武器熟練度のようにキャラクターが
強くなる要素が イロイロ用意
されているぞ!

● AP

AP=アクティブポイント
は、キャラクターが1ターン
で どれだけ行動できる
るかを表わしている。

敵のパーツを撃破すると獲得する
エースポイント(パーツ1つにつき
2UP、ボディ撃破時のみボーナスで
+3UP)をためると上昇する

エースポイントが
50→大きな★が
1つ増え最大AP
がUP。

● バトルスキル

スキル=必殺技のようなモノ
各パーツごとに覚えることの
できるスキルは決まっている。

スキルを覚えて
コンピュータに登録
すると その後ランダムで
発動する

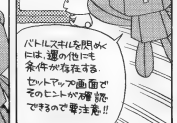
同じスキルを複数
登録しておくと発動
確率が上がる

登録しておけるスキルの数は
コンピュータの最大容量と
スキルごとに設定されている
容量に関係しているの

例 コンピュータの容量が4の場合。
容量が1のスキルなら4つ
2のスキルなら2つ
登録が可能

スキルは閃めいた時(戦闘後)に
登録しなくても後でセットアップで
登録しなおせる!!

なくならない
ので安心ね♥

バトルスキルを閃めく
には、運の他にも
条件が存在する。
セットアップ画面で
そのヒントが確認
できるので要注意!!

例 ダブルアサルト

片手に銃、片手に格闘
武器を装備していない
と閃めかない。

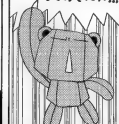
『FM3』のポイント
その4

戦闘

基本は敵の射程外から攻撃
していく S・RPGでは おなじ
みな戦法なのだが

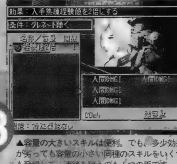
このゲームではそこに
敵ユニットの回収も
加えないと
いけない。

理由:
見たことのない
ヴァンツァーは
まだ見ぬバトル
スキルを覚えられ
るパーツでできて
いるから

初めて見たマシンは
最低1機はゲット
しておきたい!!!

敵ユニット回収法

敵の各パーツのHPを減らす。
↓
敵パイロットが「戦意喪失」に
なることがある
↓
1回攻撃する
↓
パイロット「投降」
↓
回収成功

▲容量の大きいスキルは便利。でも、多少効果が劣っても容量の小さい同種のスキルをいくつも登録して、連鎖を狙うのも1つの手です。

●バトルスキルで無限に広がる幅広い戦略性!

スキルとは、キャラが覚える必殺技のようなもの。各パーツごとに入手できるスキルが設定されていて、条件(特定の武器による攻撃など)を満たすとランダムでスキルが発動。それと同時にそのスキルを入手し、コンピュータに登録できることになります。そして、ここからが重要! ①:1つのスキルを複数入手することが可能で、同じスキルをいくつもコンピュータに登録すると発動確率がアップ! これによって、スキルが連続で発動する"連鎖"と呼ばれる現象が起きます。スキルが発動するごとに敵を攻撃するので、運が良ければ1回の攻撃で敵ユニットを撃墜することも十分可能です。ただし、各スキルには容量があり、コンピュータの許容範囲内でしか登録することができません。基本的により効果の高いスキルほど容量が大きいので、スキルの効果と容量のバランスをよく考えて設定しましょう。②:装備している武器とスキルの組み合わせが大切。例えば、格闘武器を装備している状態で、射撃用のスキル「弾数UP」を登録する。というような、スキルの効果が発揮されない組み合わせは厳禁です。以上のことを踏まえて、あとは自分なりにスキルを設定してみましょう。これらをうまく活用すれば、戦闘がぐっと楽になること間違いなし。たとえ、あと一撃で撃墜されるような状況でも1度中断して、スキルが発動するまでやり直せば、いずれ危機を脱出できるはずです。序盤で登録するスキルとしては、「弾数UPⅠ」や「ダブルアサルト」、「ズームⅠ」などがオススメ。シミュレーターが使用可能になったら、これらのスキルを覚えるまで何度も戦闘を繰り返していきましょう。そうすれば、その後のミッションでの戦闘がグッと有利に展開できます。

フロントミッション サードはじめて物語

▲随所に挿入されるムービーも超美麗!! ストーリーからシステムまで、文句の付けようがないデキに脱帽です。早くも次作に期待。

●忘れちゃいけない、あんな知識やこんな知識

■ステータス異常

各パイロットは、攻撃を受けたときに一定の確率でステータス異常が発生する場合があります。その種類と効果は下記を参照のこと。

●混乱:消費APが増加してしまう。
●気絶:一定ターン数の間、行動不能になる
●強制排出:ユニットから強制的に降ろされる
●戦意喪失:いっさい行動しなくなる
●投降:ユニットを残し、パイロットのみ撤退する

混乱、気絶、強制排出はすべてのパイロット、戦意喪失と投降は敵パイロットのみが対象となります。また、混乱と気絶は回復手段がなく、一定ターン数が経過すると、自然に回復しますよ。

■距離や高低差、遮蔽物による命中率の変化

攻撃の命中率は敵との距離、高さ、敵との間にある遮蔽物の影響を受けて変化します。例えば、ヘリのような飛空ユニットは、空を飛んでいるので攻撃がヒットしにくい傾向にあります。しかし、自軍ユニットを高台に移動させ、敵との高低差を縮めると命中率が大幅にアップしますよ。また、自軍ユニットと敵ユニットの直線上に遮蔽物がある場合も命中率が低下します。うまく活用してください。

■超大作の名に恥じない完成度を誇るS・RPG

というわけで『3』の魅力を紹介しましたが、まだまだ奥の深いゲームです。とにもかくにも戦闘時のアクセス時間がないのに驚き! 基本的なシステムに関しては、唯一「キャラのパラメータが戦闘中しか確認できない」という不満もありますが、ゲームを楽しむ分には全然問題ないです。ぜひ、『3』のクオリティを保ちつつ、次回作を作ってほしいものです。もちろん、新要素の追加も……(贅沢?)。

おいしくてみるみるつよくなる（DS非対応）

ぬりえの時間

左ん プロフィール　グラフィッカー、ドット絵師、マウス使いなどいろいろな肩書きを持ちつつ水色時代を駆け抜けた目薬ジャンキーの昭和の乙女。最近はスリリングな人になりたいそうです。

イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI 電撃コラムス

ついに8月も終わりです。夏の思いではできましたか？　できなかった人は、ココを読んで、知識だけでも得てね。

★おデブちゃんでも、アハン♥

人間、歳をとるにつれ体型が変わっていくものです。ことゲーム業界人には、若くして太ってしまう人が多いように思います。やはり、日頃の不摂生と運動不足が原因でしょうか。もちろん、逆に痩せていく人もいらっしゃいます。

そのような方々を、私たちは「太っていく＝しあわせそう」、「痩せていく＝ツライ目に遭っている」と思いこみがちです。実際には、たまたまその人がストレスで太るタイプの人だったり、痩せたのはがんばってダイエットした結果だったりして、その真意は計り知れません。それなのに、痩せていく人は同情や心配をされ、太っている人は放っておかれます。かよわげな女性社員がどんどん痩せていくと（以下、上司45歳男性のキモチ）、「そんなにツライの？　じゃー、スケジュールをちょっと調整してみよーか」と思い立つのに対し、プクプクの男性社員が脂汗を流して仕事をしていても「あー、がんばっとるかぁ～」くらいにしか思われないのです。不公平ですよね。

それは重々わかっているのですが、私もオフィスに急に痩せてきた女のコがいると、母性がくすぐられるのか（これも歳のせい？）ついつい心配してしまいます。「アラ、どうしちゃったの？　具合が悪いの？　ちゃんとゴハン食べてる？」という具合です。などといいつつ、自分が誰かに同じコトを言われたのなら、心の中で「アタシは痩せて満足なのよケケケ」と思ってしまう、私は勝手な人間です。「自分だけは、いくらでも痩せていいけど、太っちゃダメ」という呪縛に支配されているんです。痩せた原因がストレスだろうが病気だろうが、とにかくウレシイ。「ポッチャリしてしあわせそう」な自分なんて、絶対に認めたくはないのよ！

さんざんこのような話をしておいてナンですが、自分の好みから言うと、私はややポッチャリめの女のコが好きなのです。カリカリに痩せてモデル気取りのおねいちゃんより、ポッチャリしていてなおかつソレを恥らっているコの方が、はるかにカワイイと思うのじゃよ。**ワシは。**

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

Play Station プログラムパワーチェック

岩崎啓眞近況　今回のネタはなんか議論を引き起こしそうな気もしますが、なんとなく思いついて、なんとなくおもしろそうなので書いてしまいました（笑）

★メーカーのイメージというもの

ゲーム業界（広く考えればコンピュータ業界自体がそうだが）というところは、人の動き（移動・異動）の非常に激しいところだ。

例えば、自分のことを例に挙げるのもなんだが、僕はフリー契約も含めて、５つの会社で働いた経験がある。友だちのクリエイターも３つや４つの会社を渡り歩いているのは、当たり前のことだったりする。

ゲームは人が作っていて、さらに言うなら、当然それらの人々はチームを組んで作業していて……というふうに、ゲームは意外なくらい多くの人たちが関わって作られている。そして、その中でもクリエイターや開発スタッフと呼ばれるような人たちが、最初に書いた通り、かなり頻繁に会社をかえているというわけだ。

となると、疑問に思えてくることがある。「このゲームはナムコの作品だから」とか「コナミの新作だから」とか、そういうメーカーごとのカラーやブランドイメージなんて、全然成り立たないんじゃないかということだ。作っているスタッフが動いているわけだから、違う作風になってしまうのが当然のように思える。

ところが、現実には不思議なことに、メーカーによるカラー、伝統のようなものは明らかに存在するわけだ。たとえばふと立ち寄ったゲームセンターで、ナムコとコナミとカプコンの新作ゲームを見れば、どれがどのメーカーのタイトルか、まず間違いなくわかるだろう。それも、直感的に。

人は動く、にもかかわらず、何故そのような違いが出てくるのだろうか？　その理由はいくつか考えられるが、簡単にまとめてしまうと、その会社の作ったゲームが好きで入ってくる人が多い→好み・傾向がある程度似てくる→その会社のカラーが出るということになるだろうと思われる。つまり「スタッフの移り変わりによって、当然、変化はしていくが、会社のイメージというものはそれなりにあり、それなりに正しい」という、平凡ながらも面白い結論が出るわけだ。

では、この企業のイメージと現実の企業がやっていること、発売されるゲームに格差があるかというと、これまた当然の話だが、大抵の場合にはあまり大きな違いはないと言える。シリーズ作品をコツコツとそつなく作り続けるカプコンとか、なんとなくスマートなナムコというイメージが、致命的に外れている……なんてことはあまりないだろう。実際、ナムコのソフトを買うときやカプコンのソフトを買うときに、今書いたイメージを持って買って、外すことはまずない。

ところが、だ。

ここから先が今回のエッセイの主題となってくるのだが、（少なくとも今のＰＳの中での）メーカーのイメージと現実のメーカーのやっていることがかけ離れているメーカーがある。

それが、スクウェアだ。

まず「スクウェア」と言えば、なんといっても『ＦＦ』がある。これがスクウェアの代表的なタイトルで、おまけにそいつはもう一方の家庭用ＲＰＧの怪物……そういえばいつ発売されるんだろう……『ドラゴンクエスト』と並び称されるタイトルであるということには、まったく異論のないところだろう。

では、そのスクウェアを代表する『ＦＦ』のイメージは、どんなものかというと、「超大作ＲＰＧ」、「ＣＧが多用されている」、「映画的な演出」といったところが、一般的なものだ。

ここでよく考えてほしい。

先に挙げたイメージには、シリーズを通して統一されているゲームシステムとか、モンスターとか、そういうモノはまるでないわけだ。『ＤＱ』ならスライムやホイミなどのモンスター、魔法にはじまり、アイテム、コマンド、グラフィック、音楽などなど、シリーズを通して統一されたイメージはいくらでも挙げられる。しかし、『ＦＦ』には、そういうものはほとんどない。ＦＣ・ＳＦＣ時代にはかろうじて「クリスタル」という統一されたテーマがあったが、それもＰＳで完全になくなってしまっているし、アクティブタイムバトルは『Ⅳ』からだし、ジョブは『Ⅲ』からはじまったものだったが、『Ⅶ』で実質的に消滅してしまっている。さらにモンスターの大半は１作ごとに入れ替わるし、チョコボも最初からいたわけじゃない。乗物として飛空艇があるじゃないか……という話もあるだろうが、『Ⅶ』まで。『Ⅷ』ではロケット＋反重力推進と思われる近未来的なスペースシャトルを無理やり「飛空艇」と呼んでいるに過ぎないのは明らかだ。

あえて言うなら「道具は99個まで持てるまとめ持ち」とか、ユーザーインターフェースの部分が似ているぐらいで、他は似ても似つかない部分ばかりだ。

日本を代表するＲＰＧのシリーズに、連綿と続いているものが、極一部のアイテム、モンスター、そして魔法の名前ぐらいなのだ。

改めて考えてみると本当にびっくりするような結論なのだが、それでもあえて『ＦＦ』のイメージをまとめようとするならば、「どれだけ人気のあったシステムでも、惜しげもなく捨て去り、次回作には新しいものを作ってしまう」ということ自体が、それに当たるような気すらしてくる。

さらに、だ。これが実は『ＦＦ』に限った話ではない。スクウェアというものを通して考えてみたときにも、同じ結論が出るような気がする。

スクウェアのもう１つの人気ＲＰＧシリーズである『サガ』シリーズを見ると、ＧＢ版３作はさすがにハードウェアが違いすぎるのでともかくとしても、ＳＦＣの『ロマンシング　サ・ガ』シリーズは３作すべてでまったくシステムが違うし、ＰＳの『サガ　フロンティア』も、『Ⅰ』、『Ⅱ』でまったく違うものになっている。さらに、７月に発売されたＰＳの『聖剣伝説』は、やはりＧＢ版、ＳＦＣ版とは似ても似つかないものになっている。

続編と呼ばれて納得のいくシリーズと言えば、唯一『フロントミッション』ぐらいのものだろう（と言っても、これですら『フロントミッション　オルタナティブ』なんて、唖然とするようなものが出ているが……）。

つまり、だ。スクウェアという会社は良くも悪くも、技術的な部分はともかくとして、会社の看板ゲームですら、過去の資産を平気で投げ捨てて、新しいものを作ってしまう会社であるわけだ。

ユーザーはどうしてシリーズものの続編を買うのかといえば、普通は「前作のようなおもしろさを期待して」という理由からだろう。そして、普通の会社ならば、その期待を裏切ろうとすることはない。ところが、スクウェアは違う。本当にまるで違うものを平気で差し出して「食べてごらん、おいしいから」というわけだ。確かにおいしいかもしれないが、それがユーザーの期待したものと違う可能性は十分にある。最近で言うなら、『ＦＦⅧ』の戦闘システム然り、『サガＦⅡ』のシナリオ然り、だ。

度胸があると言えば聞こえはいいが、一歩間違えれば、これはムチャクチャなことなのだ。どうしてスクウェアは、こんな会社としてはかなり不思議な方針を持っているのだろうか？

というところで字数が尽きたので、この話題は次回に続く。

よしきくりんのへんちくりんコラム

初心者の気持ち

よしきくりん プロフィール　『ときメモ』優美役でおなじみのキュートボイスアクター。ドライビングテクニックはB級ライセンスを持つほどの腕前。今回のゲームレポートは『DDR』です。

★外国旅気分満喫のクルージング花火大会

今年は気象庁の梅雨明け宣言から、まさに夏らしい夏を迎えていますね。連日の熱帯夜はちょっと大変ですけど、真夏の抜けるような青空と入道雲を楽しむ毎日です。

夏の風物詩といえば花火大会。今年は初の試み、クルージングでの船上花火を堪能して来ました。品川埠頭と横浜を往復する８時間のクルージング。南風の強い日でしたけど、甲板から見る眺めは最高でした。お台場近くを航行中、羽田空港に向かう飛行機が真上を飛んで行くといった、かなりダイナミックな光景も見ました。巨大な貨物船やコンテナ埠頭の風情はまるで海外の港街にでもいるかのよう。これはちょっとした外国旅気分を味わえましたよ。洋上に出てビックリしたのは、たくさんの船が航行しているんだなぁということ。プライベート所有の小さなクルーザーから、建物にしたらゆうに15階建て位はありそうな巨大な船まで、ありとあらゆる形や大きさの船が海に浮かんでいて、普段は見ることのできない発見がたくさんありました。そして夕陽が西の空をオレンジ色に染める頃、船は横浜に到着。ちょうど富士山もきれいなシルエットを描いていました。そして待ちに待った花火が歓声とともに打ち上がりました。船から見上げる花火もなかなか素敵なものです。その中でも目玉は直径480ｍもの２尺玉。大きな弧を描いてそれはそれはとっても美しかったですよ。クルージングでの花火、オススメです。クセになっちゃいそう〜!!

さて、今回のゲームレポートは『ダンスダンスレボリューション』をお届けします。軽快なダンスビートに乗ってお気楽なダンスタイム。実は我が家のクーラーがちょっとダウンしてしまい、あっつーい部屋の中で汗たらたらプレイしているところです。さぁみんなも、クーラーのスイッチを切ってプレイしましょう。まっ、これも痩せるにはいいかも!?しかし、このゲームはやはり噂通りアーケードで人気なんですね。先日、山中湖にドライブに行ったとき、そこのゲームセンターで小学生くらいの子供たち数人が盛んに踊っていましたよ。ちょっと不思議な光景でビックリしちゃったけど、それほど幅広い年齢層にウケているゲームなのね。あの小学生達には負けてはいられませんなっ。暑い部屋で腕を磨かねば。次回のレポートでは専用コントローラを使ってプレイしようと思っています。もちろんクーラーのキィ〜ンときいた部屋でね。まだまだ暑い日が続くので夏バテなどしないようにもしなきゃ!!

イラスト／よしきくりん

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が贈る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下 近況　自宅のパソコンがいつのまにかミニタワー３台、デスクトップ１台、ノート１台と増殖してきたので、家庭内ＬＡＮ&イントラネットを構築。サーバOSは流行のＬＩＮＵＸ。

★次世代ゲーム機のアメリカでの展開（4）

このテーマは前回で終わりにするつもりだったのですが、先日何の気なしに参加した日本人の集まる昼食会に参加したところ、たまたまセガ本社からＤＣ（ドリームキャスト）の米国発売プロジェクトのために派遣されてきてた人がいて、いろんな話が聞けたので特別にもう一回だけやります。

といっても、たいして突っ込んだ話を聞いたわけではないのですが、プロジェクトに関わる当事者から話を聞くと、セガの本気度が伝わってきて、これはひょっとしたら……、と思ってきちゃいました。御社の命運を賭けたプロジェクトでしょう？　という問いかけにもひるむところは微塵もなかったし。

99年9月9日というすごいゾロ目の日に発売予定のＤＣのプロジェクトには、過去のどのゲーム機の発売時をも上回る規模の予算がつぎ込まれているそうです。ＭＴＶの大きなイベントのメインスポンサーになるのを始め、集中的なＴＶＣＭ、さらに発売と同時の専門誌立ち上げなど、いろいろな手段で認知度を高める努力もしています。というのも、米国では通常のＣＭの入る民放ＴＶを見る人の率が低いとか、新聞も日本のような全国紙的なものが存在しなくて、効果の高い広告を打つのは簡単ではありません。基本的には、すでにゲーム機のユーザーである人たちをターゲットに、ゲームショップや玩具店で大規模な予約キャンペーンを張ったり、ゲーム雑誌での特集記事などに力を入れているようです。

最近のニュースでは、８月頭の段階で予約台数が20万台を突破したとのこと。2000年３月で150万台という目標を達成するのもスタートダッシュしだいでは十分可能でしょう。というのも、すぐ後には米国内で2000万台以上が販売されたＰＳの後継機であり、それ以上の販売数が確実視されている次世代ＰＳが待っています。勝負は急がねばなりません。

ブレークの鍵と言われるネットワークゲームに関しては、日本版より一段速い56Kの高速モデムを搭載したことや、大手ＡＴ＆Ｔの接続サービスと契約したことからも、力を入れているのはわかります。しかし、肝心のネット専用ゲームは来年まで登場しないので、それまでに出る部分的なネットワーク対応のゲームで新規ユーザーをどれだけＤＣに引き込めるかが問われるでしょう。

ちなみに私は同時発売予定の十数タイトルを見た時点で、ＤＣ欲しくなってます。注目同時発売ソフトは『Ready 2 Rumble』。

イラスト／山師

電撃コラムス

流通の鬼かまやんが斬る！
PS業界大人の話

鎌田重昭 プロフィール　フリーの業界事情通の方で、現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★安いことは良いことだ!?

暑いですね。とにかく暑い。ここのところほとんど仕事部屋にカンヅメになっていたので、たまに外に出ると日射病で倒れそうです。しかも運動不足なので、ちょっと歩いただけでも大量の汗がでます。こういう時期は暑いところでちゃんと汗をかかないと健康に良くないのはわかっているんですが……仕事がゲーム関係だとどーしても動きませんものね。

４月頃に某ダンス系ゲーム攻略の仕事があったんですが、真夏の暑い時期に『ＤＤＲ（ダンスダンスレボリューション）』あたりの攻略の仕事があったら一気にやせるかもしれませんね。あ、その前に倒れて仕事にならないかも……。

７月下旬から８月上旬にかけて約70タイトルという大量のソフトが発売されましたが、人気のタイトルはやはり品不足になったようですね。このコラムを読んでちゃんと予約した皆さんは、狙ったタイトルをゲットできたと思います。

前々号でもちょっとお話ししたのですが、最近また「多種少量生産」ソフトが増えてきているのが、発売タイトル数の多さにつながっていますね。これは原価の安いソフトを少なく作って、最低限の利益を確保しようとする手法です。何億円という巨額の開発費をかけて、何百万枚というセールスを狙うのとは対極（正反対のサイド）にある手法です。

ちょっと難しい話になりますが、商売には「損益分岐点（そんえきぶんきてん）」というポイントがあります。製品を作るのには材料費などの原価がかかります。この原価が回収できる分だけ売れないと赤字になりますよね。この分岐点は「いくつその製品が売れたら赤字ではなくなるか」というポイントの事です。

前述の「多種少量生産」ソフトというのは、この分岐点がものすごく低い（＝原価が安い）のが特徴です。場合によっては数千枚の販売でクリアしてしまいます。まあ、一般的には原価の安いソフトは中身も大したことがない場合が多いので（いや、中には良い物もありますよ……と、フォローしといて）販売数を伸ばすのも大変なんですが、数千枚であれば全国の小売店が１～２枚ずつ発注してくれればクリアしてしまうワケです。

もちろん、この場合ほとんど儲けはありませんが、人件費も含めた原価分の収入は確保できるのです。へたに大作の制作に手をだして大きな赤字になったり、逆に仕事がなくて社員に給与が払えなかったりというケースよりは何倍もマシですよね。

こうして中小のソフトハウスはどっと廉価ゲームの開発に走ってしまいました。外国から安く権利を買ってきたソフトを日本語化したソフト、昔のパソコンゲームの焼きなおし、古いＴＶゲームソフトのリメイク等々、ラインナップは増える一方です。また、従来通りの新作開発の手法を取りながら、制作コストを徹底的に抑えて、価格は下げられなくても損益分岐点だけは低く設定しようという場合もあるようです。

こうした「多種少量生産」ソフトのタイトル数の増加にはメリットとデメリットがあります。メリットとしてはソフトの価格が低いものが多くなることが上げられます。他のメディアに比較して、ゲームソフトの価格というのはまだまだ高いように思います。やはり音楽用ＣＤと同等か、それ以下であることが望ましいでしょう。

機会があるごとに提案はしているのですが平均的なユーザーが月に２枚、話題の新作１枚と好きなジャンルを１枚という具合に買えるようにならないと、人気ソフトへの一極集中がなくならないでしょう。

また、ゲームを著作物として残していくという立場から、古いゲームの再利用や廉価版として再販するという手法も評価できます。これが印税となって開発者個人に再配分されるようになるともっと理想的ですね。ここを読みながらうなずいている人はプログラマーさんやデザイナーさんでしょう。

じゃあデメリットってあるの？　というと、残念ながら存在します。まず、粗製乱造の類（たぐい）も数多く含まれますので、そのハード全体でみたソフトのレベルというものを低下させる恐れがあります。

昔、アメリカに「アタリ」という大ヒットしたＴＶゲーム機がありました。ヒットに便乗しようとしたソフトメーカーが粗製乱造に走った結果、「アタリ」のソフトはつまらないという評価になって、ゲーム機そのものの人気がなくなったという事例があります。

これは「アタリショック」と呼ばれて、経済学の教科書に載るほど有名な話です。まあ、現在のＰＳがそこまで追いつめられるとは思いませんが、これがもう１つのデメリットにも影響するのです。

それは流通での負担増です。１カ月で70タイトルが新発売になっても、人気が出てほっといても売れるのは上位10タイトルあるかないかです。あとの60タイトルのうち、ぼちぼちと売れるのが2～30タイトル位。あとの30タイトル近くはほとんど売れません。これが在庫となって販売店の経営を圧迫します。

こうしたソフトが溜まると赤字覚悟の「特価ワゴンセール」になるのです。

■まあ、前述のように安いソフト、それも良いソフトが増えるのは大賛成です。ソフトメーカーさんには是非がんばって貰いたいです。
■この号もページがなくなってしまいました。次号あたりではマルチメディアの話に戻れるかなあ……。

イラスト／菅野博之

PSの奴隷

どんなことにも負けないくらい強い気持ちでつながりあってしまう
新世代のハガキ読者参加型コミュニケーションページです（仮）

9月も超もりだくさんじゃーん!
『フロントミッションサード』
『ワイルドアームズ 2nd』
『トルネコの大冒険2』
『バイオハザード3』
〜
やりきれ
ーん!!!

まんが／岩瀬さとみ

なんていうか、暑いですねぇ。外に出るとボロボロです。日頃の運動不足がたたっていい感じにダメージを受けてます。汗出ちゃうしね。あ、汗と汁って似てるよね。イロイロな意味で。Hだし。

ＰＳの奴隷は絶好調発売中のＰＺＧ作成ソフト『落ちゲーやろうぜ！』は作ってよし、グランプリ参加作品で遊んでよしなんですよ。お店で売ってなかったら注文しよう！　と、なんでまた……宣伝してるんだろうと心配になる、素晴らしきＰＳ及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、ＰＳ、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、ものスゴク楽しいですよ。いやコレほんと。

健康のために毎朝のジョギングを始めて３日目……６時35分頃にパンダ公園の東出口にさしかかると、ものスゴクかわいい女の子と遭遇することが判明。とりあえず、ソレくらい不純な動機がないと続かないからなぁオレ。「まあ、頑張ってる自分に御褒美ってヤツだな」そりゃオレだって……ねえねえ、電撃プレイステーションの読者ページ「ＰＳの奴隷」は略して「ＤＰＳど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペックなんだぜっ！　て気軽に話しかけたいけどさ。リニューアルで見やすさＵＰ！　写植文字はちょっと小さくなったけど、見慣れちゃえば全然平気！　とかって。「そろそろだ」この角の先に……あ、今日はピンクのＴシャツだ。？　何か読んでる？　あ、アレは！　ＤＰＳ！　これは運命？

好きなことをしているときは時間がアッという間に過ぎていってしまいます。休日にゲームをしていると特に。しかもなんとなく疲れてるし。スッキリしません。

外に遊びに行って疲れたのは納得いくんだけどね。……なんか変なの

◀新潟県　RATAさん：まだまだ楽しいですよね。コストパフォーマンスいいです。

◀広島県　MAYAさん：そうですよね。戦闘でももっとしゃべって欲しかったし。

◀福井県　凪氷珪子さん：生きてますよね。ゴミはくずかごに。マジでヤバイですから。

▶新潟県　早乙女志乃さん：歳をとっちゃったんですねえ。大人の魅力バリバリってことで。

▼京都府　水柾珠呂さん：仲良くなるっていうのはステキなコトでしょう。

◀福島県　ユズコさん：発売……延期されちゃいました。多分、来年の夏とか？　笑。

◀愛知県　ポリンポリさん：理想郷ですねえ。今時いないようなキャラ多いし。本当に。

◀大阪府　海緒かずねさん：いつのまにか、ゲームする時間って減りますよね。絶対。

▲静岡県　平賀拓馬さん：笑。カプコン系ですね。確かに。お話は優しい感じみたいですよ。

▲高知県　サハライワリさん：好きなメンバーでパーティ組める方がいいですよね。

▲静岡県　ナギさん：まあ、飽きちゃうんですよ。きっと。『2』も欲しいですけどねぇ。

▲滋賀県　北天きしめんさん：最近は女の人も水虫とか酷くなりやすいらしいですから。

▲京都府　13号さん：４コマはたまにグッと来る（笑）作品がありますよね。

▲大阪府　夏乃あゆみさん：『トワイライト』シリーズのようなワケの判らない展開にならなければいいんですが。キャラの動きとか、会話なんかのセンスはスゴクいいんですけどね。

▲千葉県　麻耕怜さん：頭巾ですから。暑いですよねぇ。コスプレは熱との戦いです。

▲神奈川県　森村有利さん：追加シナリオ欲しいですよね。飽きちゃいますから。どうしても。

▲大阪府　柳けふさん：現代風ですから。でも……刀や手裏剣よりも拳銃ですよね。

◀宮崎県　かんかるさん：見たなぁ……ってところでしょう。危ないですねぇ。まあ、知られたからには先生も奴隷に……。

▼千葉県　柴田恭子さん：ＰＳ版で盛り上がった人も多いと思います。いいゲームですよね。泣きどころもたくさんありますし。ストレートですけど。

▶長野県　スっちょんさん：叱ってくれる人がいるっていうのはステキなことですから。口に出す必要はないですけど感謝。

「ゲームの好みって人それぞれだと思うんですけど、ボクはみんなでワイワイできるのがゲームの醍醐味だと思うんです。だから先日買ったゲームが周りに不評だったため、即売っちゃいました。ボク自身はおもしろいと思ったにも関わらず。皆さんはどうですか？　自分が面白いと思ったモノが周りでは不評、あるいはその逆。「オレはオレ、他人は他人」ってのもいいけど、ソレでいっちゃうと、協調性のないやなヤツになりそうで怖いです。かといって「テメエ、この面白さがわかんねえってバカじゃねえの？」とケンカ始めるのも大人気なくてヤです」大阪府　ぴょん吉さん：

これはもう、自分の思う通りにするのが一番でしょう。ゲームという趣味はかなりいろいろな楽しみ方のできる、まあ言うなればハイブリッドな趣味（笑）だと思うんですよ。本来は１人でモニターの前に座って、モクモクと楽しむのが正統派だと思うんですが、２人で対戦に始まって、ゲームの話題で友だちとワイワイ話すなんていうのもアリですよね。さらに、人にモノを教えるっていう楽しみ方もあります。普通なら、先生とか家庭教師とか、勉強系でしかできないですからね。なので、楽しみ方も千差万別。その人次第だと思うんです。まあでも、自分が好きなのに周りに不評だからって売っちゃう……ってのはちょっともったいない気もします。別に、自分が楽しいと思えるのなら、ソレはそれでいいっていうか。面白さを強引に他人に判らせる必要はないと思うんですよ。別にけんか腰にならなくても「でも、オレはこのゲームのこの辺が好きなんだ」って伝えられれば。ぴょん吉さんが好きだって言っている部分をちゃんと理解しようともせずに、ダメだダメだだけで終わってしまうような友だち関係は……なんだか悲しいです。ゲームは趣向品である以上、その人ごとの好みがあってしかるべきだと思います。ソレを判り合った上で、話ができた方が楽しくないですか？　「このゲームは確かに他の類似ゲームに比べてクソだ。が、オレはココが好きだから好きなんだよ」それは貴方自身の個性の主張でもあると思います。社会で生活している以上、当然、協調性は必要です。だけど、友だちという集団になる前の、友だちを作り出している貴方自身の主張、思い、気持ち。ソレはもっと大切にしてあげてもいい気がします。別に戦いを始めろってワケじゃないですよ。ソレこそ、別に最終的には友だちに言わなくても良いと思うんですよ。時と場所、人に合わせて、話題を使い分けるのが真の協調性じゃないかなとも思います。ちょっと大変ですけど、好きなコトなら大丈夫。

ロボコン0点な人

パスワードが無効です

いろいろ言われた「エピソード１」、面白かったよ。今度は本当。（ほ）

でなわけで数年ぶりに劇場で映画を見てきました。といってもたまたま通りかかったら、劇場のおっさんが「次回上映、座って見れます」と叫んでいたので咄嗟に飛びこんだけ。実際に空席がちらほらあったんだけど、その日は公開３日目。いくら平日昼間とはいえ、こんなゆっくり見られるとは思わなかった。で、その映画なんだけど、否定的な意見が多かったのでどうかと思ったんだけど、ちゃんと面白かったよ。『タイタニック』は長い、眠い、辛いと散々だったけど、『スターウォーズ』が楽しめたのは嬉しかったね。まだ素直に映画を楽しめる心が残ってたんだなあと。これで文句言ってたらバチ当たるよ。知らんけど。アンチ派とうだうだ言い争う気はないんで、反論は受け付けません。それはそうと、いくら面白い映画でも、一人で見るのは寂しいね。入ったのが渋谷だったので、周りがカップルばかりで余計そう感じました。ちなみに劇場で、おもちゃ屋では人気で品薄のフィギュアが平然と売られていました。しかし、いわゆる「劇場内価格」だったので、何も買いませんでした。今さら集める気もないですし。

◀大阪府　鶴田ユキさん：着替え旅行とか危ないですねぇ。気をつけませんと。

◀和歌山県　ちるぢるさん：そりゃムチャですね。強引スギです。

◀富山県　布施雅美さん：言い間違い、よくありますよね。気を付けないといけません。

音に驚きました。アニメ映画しか知らない当時は「スゴイ大音響」に聞こえたのです。そして、最後の恐怖はセリフでした。何を言っているのかサッパリ分からないのです。そう、横に出ている文字が字幕だということを知らなかったのです!!　前作を知らない（つーか続編であることすら知らない）から何が行われているのかサッパリ。そんなワケで、『スターウォーズ』との始めての巡り合いは、ワケも分からずただ驚いていただけでした。その後、中学に入る頃には自他ともに認める立派な（？）映画狂になり、『ジェダイの復讐』の公開と同時にあらためてシリーズを通して見たのですが、その頃にはクソ生意気に通ぶって批評かましてみたりする嫌な映画ヲタクになっていたので、なんだかんだとケチつけてました。皆がいいと言うものを一緒に誉めるのはカッコ悪いという、クソヲタクに有りがちな勘違いをしてたようで。ま、そんなワケで『エピソード1』を面白いと感じ、面白いと言えたのは大変良いことではないかと。（ほ）

オレ、マンガで満足しちゃった。てへへ。ビデオ待とうっと。（魔）

「ＰＳどのポイント制について」：ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると５ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「ＰＳの奴隷」「４色奴隷」増刊Ｄの「ＣＤの奴隷」の３つ。どのコーナーで採用されてもＯＫ。良いこと＝オリジナルグッズは、現在鋭意制作中。内容は右ページを見てね！　もうできるよん。100号からは心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってますし。ね？　描こう？

特別寄稿「俺とスターウォーズ」・「ファントム・メナス」が楽しめたのは、過度な期待をしていなかったからかな？　とも思いますが、ここでよくある「スターウォーズ」へ対する思いを少し。実は、生まれて初めて劇場で見た洋画が「スターウォーズ　帝国の逆襲」だったのです。小学校5年生のときですが、このときのことはよく覚えてます。それまでは、東映マンガ祭りとかドラえもんくらいしか見たことなかったんで、映画ってのは「みんなで見る大きなTV」くらいの認識でしかなかったのです。「帝国の逆襲」は、単純に当時映画狂だった父親が見たかっただけのようで、先行オールナイトに行こうとしているところを捕まえ、連れて行けとねだったワケです。これはただ単に、夜中にどこかへ行くということ自体が楽しそうだっただけです。んで、父親と一緒に劇場に入ったはいいが、まず周りに1人も子供がいないことに驚きました。それまでは、周りはほとんど子供という状況しか知らなかったので、あの雰囲気は恐怖でした。次に映画が始まると、その

ギャルとゲームとなみだとちくび

発売直後から働いていたマイPSがついにご臨終らしい。とりあえずCD－ROMのヘッドを掃除してみて死亡確認とるけど、まあ5年も使ってりゃ、お疲れさんですかね。（中）

PS誌なのに、ほとんどPSネタを書いてないヘタレマンの（中）でございます。最近もなぜかSFCの「ドラクエⅥ」をやってたりして。別に「Ⅶ」とは関係ないんだけど、「Ⅵ」だけやってなかったから。なにしろ俺は「FF」よりは「DQ」な人だから。ほら、「FF」って「ここでアレしないと一生ダメ」みたいな仕掛けがあったりするやん。だめなのよ。ひっかかると「ぐわぁ～、ハマリだよ～」とコントローラ投げつけて、その後2度とやらずって感じ。これが気力充実の10代なら間違いなく「FF」選んでるんだけどねぇ……。SFCは他に「FE　聖戦の系譜」と「スーパーアレスタ」を買ったりと、自分的には旬のハード（笑）。でも「FE」は最新作の予習ために買ったんだけど、最新作のシステムは旧作準拠らしいんで、意味ねーとほったらかし。「アレスタ」は難易度そこそこで爽快感ありな、俺好みのSTG。この〝ありし日のコンパイル〟関連は他にMDの「武者アレスタ」とかも好きよ。ん～、なんかこう、ひと昔前のゲームのほうがなじみやすいあたり、気持ち的にジジィなんですかねぇ。でも、昔の作品でも楽しいゲームは楽しいよな、やっぱ。と、なんか当たり前のことかも。

うむ。それはそれでよし。（魔）

▲愛知県　シャボネットさん：なんだかだらしないだけのような……Hっぽいところがないと。笑。

▲京都府　ポリエステルさん：成長と共に顔の形、造形、全部変わりますよね。モーニング娘。の何人かとか。

◀東京都　亀達楽さん：笑。こんなの付けてる人は実際にいるんでしょうか。

◀千葉県　大澤紅葉さん：ワキガ……超ワキガだったら厳しいですねぇ。

◀三重県　ハリガネさん：フロント？　それは見たことないですねぇ。

◀東京都　狭山さん：そういうコダワリは人それぞれイロイロありますよね。

◀大阪府　水上龍平さん：戦闘に参加できるのは3人までみたいです。

◀宮城県　トモさん：ケンカ友だちは疲れそうですよね。スゴク。意地の張り合いだし。

◀大阪府　わたなべつとむさん：電気代はともかく、PSくんには悪いかもしれないですねぇ。

◀大阪府　鯖田ユキさん　バグワザはさすがにできないんじゃないでしょうか？

◀大阪府　ほにへにさん：主人公はモテモテールの法則がありますから仕方ないでしょう。

◀宮城県　蘭丸さん：ハガキは正直な声ですからね。ウソはないです。

◀鳥取県　ねこ香織さん：ACT、そんなにムチャな難易度にはならないんじゃ……。

◀大分県　英桃さん：好みのイラストレーターさんってだけでゲーム買っちゃいますよね。

◀熊本県　緑鳥さん：お金があると買っちゃうモノですよね。どうしても。

◀茨城県　まみこさん：楽しくなってることでしょう。システムもガンガンプラスされてますし。

◀千葉県　桐生新さん：自由度はもっと高くても楽しいでしょうね、このゲームの場合。

◀岡山県　樹宮屋平さん：そうですね。文字はなんとなくHですよね。

▶愛媛県　如月二月さん：花火は楽しいですよね。優しいところも全部合わせて、いい感じです。

◀茨城県　岸辺芋芭さん：絵、システム、サウンド、ストーリー。全部いいといいですよね。

▲滋賀県　藤崎尚さん：ひねくれてるって点では誰もかなわないですからね。笑。さらにかなり自信家で強いって点も似てるかも。でも……やっぱり今時長ランはないですよ。絶対。笑。

▲埼玉県　AYUさん．なりますよね。最近、面白いソフト多いし。真剣に時間がぁ～。

◀千葉県　桂馬亭さん　変に怪奇モノにならないといいんですけどね。本格派という限りは。

◀宮崎県　秋山たつみさん　人間も凄いですけど、やっぱり氏の凄さが判るのは悪魔のデザイン。さすが悪魔絵師。

◀千葉県　桐生新さん：キャラ、かっこいいですよね。孫悟空なんて本当はサルなのに。

各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」：ハガキ大募集中。自分のイラストの下手さを自慢するコーナーです。何を描いたかの解説付きで送って下さい。まったくわからないのは×（笑）。人気爆薄。

「プリクラロ」：プリクラを拡大コピーでハガキに貼って送ってくるとちゃんと見えることが判明！

「カラオケGO」：まだかなりちゃんと募集中（笑）。

「ゲームライター講座」：ライターになりたい人へのプチ講座。続けて読めばキミも立派なDPSライターになれる！　かもしれなかったり。

◀新潟県　高橋智子さん：ハダカ当たり前ですか……ステキのような……。

◀埼玉県　AYUさん：足りないですねぇ。凄く、イロイロ落としちゃったんでしょうか？

新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員など何でも可。ボクに教えて！　何かを。

奴隷のどん

愛しのVAIO C1-Sをよりよく活用しようと、いろいろ画策してますがやはり、通信機器をどうするかでしょう。自宅の場合は、電話線でいいですが、やはり持ち歩いてこそ華。となると携帯電話に繋ぐしかありません。今私が使っているcdmaOneは他の携帯より通信スピードがやや早いです……。しかし、快適に操作するにはやはり、(魔) のように64KのPHSを使うのがいいようです。今度ドコモから、カード型の機械が出るとか。持ち運びに便利なので買うならカード型と決めています。あと、DDIも64Kサービスを始めたようです。(魔) と同じじゃ芸がないので、私はこちらにしようかな (笑)。DDIなら、確実にカード型を発売するでしょうし。でも、年末まで待てばcdmaOneも64Kになるんですよね (悩)。 (う)

まんが／田中まさし（ちゅーか怖すぎ。マジで）・イラスト／NDO

ランキング発表

215：樹宮匡平
180：くめた夏緒、小見幸子
175：トモ
155：ねこ香織
145：鯖田ユキ
140：雨宮五月、RATA
135：ちったん、京本夕夜
：宮崎あさみ
130：白河風華、にいさま
125：昭直利、藤崎尚
120：CUSTOM
115：いちがやまみ、
：楓来らみー、布施唯華
：佐戸原ひろあ、英桃
110：小島要、長尾叶矢
105：藤苺らえる
100：秋山たつみ、如月二月、
：葛城ヒナユキ、
：SATOMI、
：民てる戸、蘭丸

●95：秋月枯都、綾千、亀道楽、桐生新、スティーブン、ヒウラムト、ポリンポリ、水上陽平、●90：今村カオル、風天、祥人、すだこ、名古屋の妹、ポリエステル、●85：いふじこう、週末の怪人、せんづき千春、ぞう、田中将司、十々夜、ばらスィー、日野晴火、ゆず21号、●80：貴音しゆり、もやし、●75：楓月さらら、菊地リョウ、ごぢうり、サハライワリ、白河勇魚、仙蛙、ののき、みなみ流水、連珠、●70：卯月レイヤ、樹村S、白犬、スっちょん、TOMY、のぶすけ、ひろたかまつこ、藤崎あすか、ユズコ、●65：明石知子、秋、あけまつ、彩秘、一純狼珠、鴉アヒル、木那はゆう、ゲーム一家、彩軌彼方、水鶏、鶏肉、乃亜、ハリガネ、●60：瀧上アサオ、とるとる、藤本R、水月ユーリ、山形紅子、●55：朝凪尺花、いわきゆーし、太一、谷川蛍雪、永原咲耶、NoMi、のみねこ、葉月あおり、藤神哉也、まじん、まみこ、マルガリータ、南さつき、望月きりか、山師、龍百連、

◀広島県 安さん：いつの間にか大丈夫になっちゃうんですよね。ゲームって不思議。

◀埼玉県 ヒウラムトさん：いいデキですね。物足りない部分もありますけど。いいゲームです。

◀滋賀県 民てる戸さん：バリエーションスゴイですね。しかもいい感じです。

▲愛知県 信天翁さん：おぼっちゃま……。それだけじゃマズイでしょ……。

▲福岡県 菊地リョウさん：雨降っても歯医者は行った方がいいですよ。

▲鹿児島県 月南水希さん：頑張ればナニかが身に付いているモンですから。

▲鳥取県 柚衣さん：楽しいですねぇ。女グセも悪かったら楽しかったんですが。

▲神奈川県 石桜寺御影さん：ケンカすると血がでてくるまでいきますよ。

▲神奈川県 鈴之葵さん：ふぁ……流血の風、怪我じゃないだけに、イヤな感じです。

▲新潟県 ハチさん：なごめますねぇ。かなりの勢いで。

▲鹿児島県 ゆいなさん：結構、かまってもらえて喜んでる場合も多いです。

▲神奈川県 神隈さん．もの凄い落とし物ですねぇ。得した気分になります？

▲香川県 H・制作所さん：大変なんですよ。お仕事。だからあんな風に……笑。

▲愛知県 ちかふじ麒麟さん：最近の若い子はとんでもないスタイルだったりします。

▲大分県 エリーさん：遺伝らしいですからね。シッポの形って。カワイイです。

読者参加小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回のしめ切りは9月1日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ：獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？　らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは旅の一団が襲われている場面に遭遇する。

シズハが見た方向……心を静めて感じてみれば、確かに気配が凄い速さで遠ざかっていく。
「ダメね……この騎士たち全員」
確認していたローディンが残念そうにため息をもらす。
「ファルディア聖騎士団員が…10人。剣を抜く間があったのは3～4人か。奇襲かもしれんが、闇討ちでもないのにこの始末。すさまじいな」
シズハもかなりのレベルだとは思うけど、聖騎士団員になるためにはすさまじい修業と鍛錬、経験が必要とされる。ティニア帝国最強部隊ならなおさらだ。日はまだ高い。たとえ慢心していたとしても……。
ーそれよりも御主人様、悲鳴は女性のモノでしたがー
剣化しているキューの声が心に響く。そうだ。ボクらは女性の悲鳴を聞いて駆けつけたのだ。倒れているのは男しかいない。ミカガミという召喚獣は相変わらず、中央の獣車を守るように飛び回っている。
ガチャ。
突然、扉が開いた。そしてゆっくりと、銀髪の子供が顔を覗かせた。とりあえず、目だけ。
「キミたちは誰？」
声を聞いても、まだ、その子の性別は判らなかった。
「ギルド所属の冒険者です。旅の途中で、悲鳴を聞きつけたモノですから。お怪我は？」
シズハが答えた。？　敬語？
「うん。私は大丈夫だ。だけど、ファナムたちは殺され、アーシアも大怪我をおってしまった」
ー確認しました。あの獣車に付いている紋章はティニア帝国皇帝直系の人間の証。情報と状況をすり合わせると、彼は皇太子リアウム12世と思われますー
茨城県　沼野鳳皇さん：

◀千葉県　明石知子さん：新展開です。皇太子との出会いで一行の旅は？

ハードの神様の犬Σ

うん！　やっぱ奥井雅美だよね。王様(ライターの(Z)くん)と9月に行われるライブへ突撃決定！　よっしゃ～暴れるでぇ！「天使の休息」はバッチリ。新曲はまだ覚えきれず……。う゛～、記憶力悪し！　さすがにジジィ～ですな。歳には逆らえません。やれやれ(苦笑)。 (犬)

と、歳などを気にしていたら、所持しているAV機器の老朽化に気付いたアタシ。今でもピンピンしているのは、プロフィールプロ(ソニーのモニター)と、買って間もないDVDプレイヤーだけ。VCR(ビデオデッキ)は、テープを巻き戻し終わったら勝手に電源が切れたり、LDプレイヤーは「ムニ～」とか唸ってサーボが回転してくれなかったりと、かなり挙動が怪しくなってきたんですよ。CDプレイヤーも、前々号で書いた症状が頻発して空トレー(苦笑)が出てくるしで、かなりヤバイっすね。CDはDVDプレイヤーで聴けるから良いとして、VCRは新しいものが欲しい！　やはりDVかなぁ……。でも高いですしねぇ。松下の秋の新製品が良さ気ながらも、AV機器に松下製品がないことをポリシーにしている自分にとって、ここは考えどころ。いや、決して松下が嫌いな訳じゃないんですよ？　ただ、パナソニックというブランド名をアタシのDNAが拒否するだけなんです(コラ！)。なんというか、どうも自分の中で「松下は1.5流」みたいな先入観があって、踏み切れない部分があるんですよね。例えば、テレビ(ブラウン管)ならソニーとか、VCRはビクターとか、LDはパイオニアみたいなイメージってあるでしょ？　実際に性能や機能が優れているかは別として。そう考えると、松下は……パルック？(蛍光灯：苦笑)いや、冗談じゃなくて、オレのイメージはそうなのよね。でも、DVDオーディオは頑張り次第でイケそうよ？　ソニーのスーパーオーディオCDは、な～んかアレの二の舞になる可能性が高いですし。アレとは、VHSテープよりもひと周り小さいカセットテープを使ったヤツね(苦笑)。規格や性能が優れているからといって必ずしも成功するとは限らないという、誰しもが知る教訓です。それにしてもDVは悩みますなぁ。ソニーのはWデッキじゃなかったら……ネ。

犬くん歯医者に行く。 ウァーン ドキドキドキ

★次世代PSは、クリエイターも試行錯誤!?

チップの歩留まりが悪いんじゃない？　とか、価格が2万円台だったら赤字覚悟だよね～みたいな不安要素は絶えませんが、ソフト開発をしているクリエイターもその例外ではないようです。109ページからの特集「次世代PS独占座談会」では、SCEIとサテライトカンパニーの方々にソフト開発者としての次世代PS像を語っていただきました。自分も取材に同行したんですが、ひとつだけ共通して感じたのは、作り手も次世代PS像を把握しきれていないのかな？　という、ニューマシンにありがちな状況でしょうか。ただ、今までのケースと違うのは「ゼロからの出発」ではない点で、下位互換性があるのはユーザーにとって嬉しいし、開発環境もそれなりに整備されているらしく、ハードが理解できる、叩ける(アセンブラが書ける)プログラマにとっては意外に「簡単だ」という声すら聞けるくらいです。裏を返せば、C言語と扱いやすいライブラリ群しか触れていないプログラマは苦労する……とか、クリエイターが口を揃えていうのは「現行のPSよりも、ソフト(クオリティ等)の差が出やすいのでは？」ということ。つまり、クリエイターとしての技量がソフトの良し悪しとなって差が出やすいハードだと捉えている方が多かったですね。いずれにせよ、試行錯誤しながらもある程度のソフトを作る自信みたいなものを感じたのは心強い限りでした！

キレイなおねいさん(歯科衛生士)てんこ盛りで人生の至福を味わう…

●宮田ハム彦、真剣なのです!●

先日、自分の田舎に行って来ました。伊豆なんですが、何度行ってもとっても良いところですなぁ。今回は伊豆のマリンパークなるところにも行って来ました。ここではイルカやシャチのショーが数分おきに演じられており、3時間程いたんですが全然あきませんでした。オススメです。カマイルカとゴンドウイルカのショーでは観客が参加出来る「イルカシャワー」というイベントもありました。ショーの途中から見たオレはどんな内容かも知らず、司会のお姉さんが「参加したい人は手を上げて」と言うセリフについつい手を挙げてしまいました。見ると手を上げているのはオレ1人。当然の如く、指名。イルカさんに触れるかにゃ～、とか思いつつ、わくわくしながらステージに上がると、イルカが口に含んだ海水を思いっきり吹きかけられただけでした。しょっぱい海水を浴びつつ、「あぁ……確かにイルカシャワーだなぁ」と思いましたよ。しかもイルカにも触れなかった。残念だったけど、タオルとTシャツをもらってちょっと嬉しかったですよ。

【(ハ)の新発見】(う)さんは「コーンポタージュスナック」が死ぬほど好きだ。と思う。そのスナックを食べる仕草は小動物がエサをむさぼるが如く「ハグハグ」食べる。終。

宇宙人あり、幽霊ありと、何でもアリな世界だったけど、それだけに作者にとっては一番楽しんで書いていたのかもしれないですね。クレイジー・ダイアモンドの傷を治すって能力があまりにも便利すぎて、やや緊張感にはかけていましたが。逆に、第5部の破綻っぷりには目を覆うばかりです。とくにディアボロの設定があらためて読んでもまったく理解不能なんですけど。というか、あまりにも印象が薄くて、今回読みなおすまで完全に忘れ去っていた状態ですが。終わり方ももうメチャクチャでしたね。弓と矢に関することも、誰が何のために作ったのか分からないし、その能力にしたって説明が観念的過ぎて頭の悪い私にはまるで理解できません。途中で別れたフーゴが最後まで出てこなかったのは、絶対忘れられていたんだと思います。さて、第6部はあるんですかね。ひとまず秋に出る短編集に「岸部露伴は～」と「デッドマンズQ」が収録されるだろうから、まずはそれを楽しみにしておこう。てなところで「おそまつ!!」（おわりの挨拶） (ほ)

メーカーへのコダワリってあるよね。

あんたは…　どこまで行っても小動物ね。(魔)

奴隷のどん

ポケステを4個も持っているので、別のポケステに『どこいつ』をダウンロードし、1人でしり取りで遊んでいます。しり取り強化合宿(笑……っていうかむしろ虚)。それにしてもしり取りの勝率が悪い。うちのウサギは先代に引き続きジョジョマニア（すでに4代目）ですが、やっぱ偏ってるか？　長くて入らず、略を結めている（「S・プラチナ」とか「T・ダービー」とか）のがいけないのか。しり取りにはラ行、または濁点で終わる言葉を重点的に入れるといいというけど、普通に入れてると少ないですよねぇ。ラ行を食らったときのための返し技も必要でしょうし。ラ行始まりのラ行終わりっていうと「ランバ・ラル」くらいしか思いつかないなぁ。しかし思ったより長くあそべるね。 (ほ)

「ウチの実家のそばには自殺の名所で有名な崖があって（なんか大抵、落ちるとバラバラで形をとどめない。身元不明が多い）、お盆だからか知らないけど、夏になると頻繁に目撃されます。まあ、慣れっこになっちゃってるのであまりビビらないんですけど……３年前の夏のコトです。夜、妹や従弟と海岸で花火をして家に帰ろうとすると、白い影が手招きしてる様な感じで目の前に現れたんです。ちょっと怖かったんですけど（従弟は超ビビってた）誘われるままに歩いていくと、崖下の草むらに月明かりに照らされて光る白い腕が！　棒でつつくとなんか動くので草むらには当然人が！　と思って草をかき分けたら……なんと腕だけ！　バラバラ！　さすがにキャー！　動くなっつ一の」青森県　奇のみさん：

「オラオラオラ!!」（はじまりの挨拶）。てなワケでついに「ジョジョ」を発見しました。というのは、家の中にあるハズなのに、どうしても見つからなかった単行本のこと。あんまり見つからないんで、思わずもう一回買うところでしたよ。ベッドの下に格納されてました。そういやソコにしまったっけなぁ。そんなこんなで、早速読みふけってみました。ああ、やっぱ名作はいつ読んでも、何度読んでも名作だなぁ。またもシーザーが死ぬところでウルウルしたり。んでもって、実は単行本は第３部までしか持ってなかったので、これを機会に63冊全部揃えちゃいました。久々の一気買いです。第３部って28巻で終わってるから、実に35冊のまとめ買いです。またもムダに散財したところで、４部と５部をあらためて読んでみたんだけど、４部ってまとめて読めばそこそこイケるんじゃないかと思うようになりました。吉良もあらためて見ると、いい味だしてる悪役だ。仗助の過去が明かされなかったのは残念だけど、話全体が分かりやすいのはいいんじゃないですかね。

Nights of Knights

参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加ＲＰＧが普通のハガキでプレイ可能！　ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝ＭＶＰには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、ＭＶＰ狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

手軽に参加したい人は

HP ＿
つよさ ＿
かしこさ ＿
すばやさ ＿
こううん ＿
全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ６文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

ＨＰ、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの５つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならＯＫ。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①：戦士系、②：魔術師系の２つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　ＭＶＰは無条件だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト82はフルハイムの迷宮の調査です。別名、鏡面迷宮とも呼ばれるこの遺跡は、西宮と東宮の２つの同じ形の建造物が対になるように建てられています。基本的に地表部は全て調査されつくしたハズなのですが、この迷宮のどこかに地下への扉が隠されていることが判明しました。その存在を記した文献には、地下には今ではレアアイテムとなっている「ハイムラル鋳造施設」があることも明記されていたため、今回のクエストが発生したようです。既に１度きちんと調べられている場所の為、新たにナニかを発見するには、よほど大胆、または慎重に行動する必要があると思われます。選択は次の４つ。①西宮と東宮の正確な見取り図を制作し、その相違点から調べていく。②西宮の転生の間と呼ばれている広間を中心に調べていく。③東宮、消去の広間から調べていく。④迷宮近辺を掘り返してみる。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定されます。

しめ切りは、次号本誌（118号）発売日の９月10日（消印有効）。あて先は「ＤＰＳど82」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の121号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第118号　９月10日発売号：第113号発表
第120号　９月24日発売号：第115号発表
第121号　10月８日発売号：第117号発表

今回のあて先は「ＤＰＳど82」

もっとこだわりたい人は

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Ｓの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

Ａ：ソード使い：ＲＰＧの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。ＨＰとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。
Ｂ：カタナ使い：戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。
Ｃ：拳法士：拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンＨＰを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度ＨＰがあった方が良。
Ｄ：糸使い：糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってＨＰが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。
Ｅ：爆火師：火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてＨＰはちょっと多めに。
Ｆ：火の操術士　Ｇ：水の操術士　Ｈ：風の操術士　：操術士全般：ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。
Ｉ：火の符術士　Ｊ：水の符術士　Ｋ：風の符術士：符術士全般：操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。
Ｌ：僧侶：かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。
Ｍ：言霊使い：かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。
Ｎ：聖戦士：聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。
Ｏ．侍：信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。
Ｐ：忍者：打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。
Ｑ：魔獣使い：契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。
Ｒ：人形使い：自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。
Ｓ：重力使い：ＥＳＰ使い。ＨＰ、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の２つから職業を選ぶのに比べて、Ａ～Ｓの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。ＭＶＰを取るのは大変です。

次のページは112号募集分の発表

▲大阪府　高野京紀さん：そういう渋めの趣味もいいと思います。歴史感じますよね。思いとか。

▲兵庫県　碧味さん：巨乳だけじゃなくて性格的なモノもあって人気があるとは思うんですけど……大きいです。

▲福岡県　猫野Ｍさん：ゲームをガマンして耐えるのもまた楽しくありません？　受験もゲームですから。

▲福岡県　来生侑花さん：ソレは自然の摂理ですから。他人の行為は許せないモノなのです。

▲群馬県　リジュさん：彼女のしっとりとした強さが人気の秘密でしょうか。回復重要ですし。

▲富山県　すだこさん：決めポーズが違うのはかっこいいですよね。特にデュエルはドキドキものです。

▲長野県　スっちょんさん．よく考えると未成年なのでジュースでしょう。いや……多分。

▲東京都　野々海ちなさん：妙に可愛いキャラ多いですよね。オバカさんというかなんというか。

まんが／岡山県　綾千（大に喰われそうですし）・イラスト／六堂秀哉

◀埼玉県　ＡＹＵさん：笑。彼に教わるのは危険かもしれません。ムチャな上がり方しそう。

◀埼玉県　睦月琳華さん　そういう個人的な好みで楽しめるゲームは、いいゲームですよね。

▲宮城県　トモさん：確かに。ラグナが主人公でも良かったような気もしますし、ムービーくらいあっても良かったような……。

◀鳥取県　ねこ香織さん．はまりますよね。ヤッパリ。『朧綺譚』もやるしかないでしょう。さらに深く『魔人』ワールドにはまれることまちがいなし！

◀東京都　亀遁楽さん：楽しいですよね。着メロ入れるの。

◀東京都　猿山さん：ファンにはたまらない作品になりそうですねぇ。

▶長崎県　黛らおさん：その心意気がある限り、負けませんよ。

●「奴隷の「ど」大賞」：今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用は上の作品です。笑。夏らしく、かなり怖いというか、びびる出来事でした。突然それはないですよねぇ。まあ、各地にそういった名所はたくさんあるので珍しいことじゃないのかもしれませんが……って珍しいか。聞かないです。バラバラはシャレになりません。

ずっと観ているTVアニメ版『デジモン』。最近放送した第21話のデキがよくて、ちょっと驚き。ベタな展開パターンだった最初の頃と比べると、続きが気になるお話の引きがあってよいです、最近。で、8月1日放送分のお話が、なぜかシリーズ中、抜きん出てデキがよかったです。「ダンバイン」の「東京上空」風な展開内容には、まぁ目をつぶるとして、あえて現実世界の方を空虚に違和感たっぷりに描いたり、デジモン世界の現実への影響を映像でしっかり見せ、タイチが積極的に戦いに戻ることに説得力を持たせてましたね。手堅いお仕事ですなぁ。ホントに。まぁ、最後に今後の伏線をナレーションでバラしてしまったのは、子供向け番組故のご愛敬って奴でしょうか。いつもこれぐらいのデキならいいのに……。　（ち）

隠れボスとか謎とかもあるんだろうけどね。やりごたえも充分。あと……『フレームグライド』でDCを買ったオレですが、『ソウルキャリバー』『プロ野球チームもつくろう！』の2本も当然ゲットしました。『キャリバー』はもう、FTGをあまりやらないオレでも判る素晴らしいデキ。あんまりやらないと思うけど（テヘ）持ってってソンはしないかな。『やきゅつく』は……読み込み遅すぎ。特にセーブロードがSSよりも遅いのは納得いかん。1年目でセーブロードをくり返して優勝し、2年目で世界一になるのがどんなに辛かったことか（ってそんなにやっといて文句いうな）。ゲーム自体は面白いので、買ってソンしたとは思ってないけどね。って感じかなぁ。あ、そういえば友だちの（と言っても怒られない唯一の）マンガ野郎、しろー大野バカくんが最近インターネットにはまっちゃって大変らしいです。HP作って楽しくてしょうがないらしいです。まあ、ヤフーとかで検索すれば出てくるだろうから興味のある人は行ってみたり、行かなかったりしてね。　（魔）

Nights of Knights

クエストナンバー79発表（112号募集分）

今回募集のクエスト79は亡命した王位正統継承者を助け、国を奪回し、その国とギルドの関係を接近させるコト。選択によって適正パラメータの設定が全く違ったため、難易度もかなり変わってしまいました。とりあえず、一番楽だったのは、適正職業などがハッキリとしない選択③。まあ、どの選択を選ぶのか？って所からクエストは始まっているのでしょうがないんだけど……深く考えた人がソンをするのはアレなので、今後もう少しなんとかしようと思いますデス。

MVP

▶長野県　春日アキラさん：複雑な戦闘になるほど、こういうバランスのいい総合職キャラが大活躍！　顔がぐにょぐにょなのはまあ、いいとしても、肩の人形の気色悪さがステキ過ぎです。近付けない……でしょうねえ。こんな人が実際にいたら。あ、でもいつもは普通の手をしてるのか……。

◀東京都　諒胡さん：戦いはそのための手段でしかないわけですから。

◀京都府　ポリエステルさん：難しい過去です。暴力は……キビシイですよね。

◀福岡県　いちがやまみさん：性格は歪みまくってますけど……ナニかキッカケがあれば……。

◀東京都　大石章子さん：忍者言葉は仕方ないですよ。でないと判らないから。忍者って。

◀千葉県　有野由樹さん：勉強し始めると止まりませんから。歴史は。

◀宮城県　蘭丸さん：パクってるパクってる。笑。楽しそうです。少し。

◀広島県　枯雨優希さん：記憶って＝自分ですからね。求めますよね。

◀宮崎県　かんかるさん：酷いことになってそうです。魔獣に掃除って……。

◀大分県　英桃さん：旅芸人はどんな城壁も越えられますからね。潜入向きです。

◀静岡県　瀧上アサオさん：ナニを言っているのか判るんでしょうか？

◀岡山県　樹宮匡平さん：幼少時のトラウマから脱却するのは時間がかかります。

◀大阪府　ゲーム一家さん：娘さんもお年頃ですからね。そりゃ、いろいろ言われますよね。

◀新潟県　藤苺らえるさん：部下に抜かれそうになるのは上司としてドキドキモノなんでしょう。

◀山梨県　日向アキラさん：ボケながらとんでもない呪文とか使いそうです。

◀大阪府　水上陽平さん：力は時に濁流のように全てを押し流そうとするモノです。

◀京都府　木那はゆうさん：イロイロと誘惑があって大変な気もします。

◀埼玉県　めーこさん：笑。かなり怖い感じのするスイカ狩りです。赤いですし。

◀東京都　藤神哉也さん：仇討ち。戦う理由としては結構メジャーなのでしょうか？

◀埼玉県　ヒウラムトさん：世界を操る糸……それは人々の意志……なのかもしれません。

◀東京都　キューピィさん：カワイイんだか憎らしいんだかよく判らない感じです。

◀長野県　貴音しゆりさん：それでも、信じることで力が出せるのならまあ、良いような……。

◀和歌山県　つるぎ妻さん：犬に弱いのはオバQと一緒なんですけどね。

◀滋賀県　仙蛙さん：残酷な罠は性格がどこか歪んでないと仕掛けられませんからね。

◀岩手県　ののきさん：人間にはこっちの方が当然、受けは良いような気がします。

◀長崎県　ネネさん：勤勉というか、努力家というか。生きていくのに大切な要素です。

◀青森県　せんづき千春さん：強いのか弱いのか判らない設定です。

◀北海道　星宿未来さん：なんだかかき混ぜてるだけのような気もします（笑）。

まんが／斉藤和衛（ママからもらったラッパは壊れてでない音がある……のでしょうか？）

◀岐阜県　和紗さん：逃げることで学ぶこともありますけどね。ソレもひとつの戦いですし。

◀大阪府　鯖田ユキさん：海はいいですよね。もうクラゲバリバリでしょうけど。刺されると痛い。

◀群馬県　りょうすけさん：慣れちゃうとおいしいんですよ。さらに楽しくなれますし。

▲京都府　水柾珠呂さん：『FF』系のゲームの最強メカはカッコイイヤツが多いですよね。乗れそうなのは少ないですけど。

●突撃ラッキー4：貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　：さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は0349でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当するハガキはありませんでした。ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚づつ、住所と共に書いてください。
↑なんとなく文字間がステキです。（魔）

ちは！　いろいろとオトナの事情があって、今回より床部に入部しましたぴかりんです。ぴかりんという名前は、小川範子似のコナミ広報・Ｅさんに名付けられたと記憶してます。そんなワケで俺はカプコンの担当なので、今後はカプコン関係の裏話などを書かせてもらったりすると思います。よろしくどーぞ。いやー、それにしてもまだまだ暑いっすね。俺はデブなので、夏の間とかはブリーフの中が蒸れて仕方ありません。だから風呂に入ったら、必ずトニックシャンプーでお○んちんを洗います。スーッとします。効かないときは、風呂から上がったあと、さらにシーブリーズをまんべんなく塗りたくります。あの清涼感は超爽快です。あそこの部分だけでも、ひと足先に秋を感じたい人は、ぜひ試してみてみてください。（ぴ）

まんが／千葉県　ちったん（ニャーですからねぇ。しょうがないですよねぇ）

◀埼玉県　山吹日和さん：もの凄く細くて、ちょっと怖いくらいですよね。

◀愛知県　茶比茂さん：スコールの恥ずかしそうな顔がなんていうか……いい感じです。

◀神奈川県　亜奏さん：結構数は出てるみたいなんですけどね。まだまだ足りないところも多いみたいで。

▲奈良県　ななしのカカシさん：ハネてます。もの凄く力強いですね。いい感じです。

▲東京都　涼風さん：戦うパンは美味しいんでしょうか？

▲三重県　真白るいさん：前線で戦う必要ないですし。

▲茨城県　高崎忍さん：ペット……かなりいい加減……。

▲広島県　蒼夢紅葉さん：カワイ顔してバババンバン？

▲北海道　あずまことねさん：靴はくのは大変そうです。

▲東京都　樹村Ｓさん：死んじゃいけない人ですね。

▲東京都　祥人さん：蛇は信用できないような……笑。

▲埼玉県　宮夢るなさん：ドッヂボールと一緒には……。

▲岩手県　ののきさん：かなりインパクト強いです。

▲群馬県　平沢あきさん：犬ですか？　クマではなくて。

▲滋賀県　ごぢうりさん：殴られても効かなそうです。

▲徳島県　長尾叶矢さん：首になっちゃうとねぇ。

▲東京都　ペコさん：瞬間移動は凄いですねぇ。

▲東京都　あじさいゆずこさん：ホイップ、カワイイです。

▲東京都　ゆうピーさん：生きてるんでしょうか？

▲長野県　春日アキラさん：セットで売ってる？　笑。

▲広島県　アシカ楽さん：寝てる間に変わったりも？

▲宮城県　白河風華さん：外国じゃ珍しくないですが。

▲埼玉県　魔神舞夕さん：お手伝いさん。ドジ。○。

▲富山県　流星刀さん：大変です。怖いし。

▲神奈川県　まじんさん：トラブルメイカーですねぇ。

▲青森県　三日月みうさん：男好きなのにぃって感じ？

▲東京都　けどこのさん：適当に参加ですね。

▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：猫だけにさすらいデス。

◀富山県　流星刀さん：どこに隠してるんでしょうねぇ。爆弾。危険物なんですけど。

◀東京都　翼夜響さん：ヒゲは厳しいですねぇ。女の子だけに。体毛も濃くなるとか？

◀滋賀県　茅瀬サツキさん：仲の良さそうなご夫婦で。いい感じです。

◀大阪府　西本浩典さん：ハムスターを実験台にするのは可哀想ですよ。やっぱり。

◀宮城県　青藍さん：趣味なのでしょう。きっと。でないと完璧で……。

◀埼玉県　スカトオハルさん：金ちゃんと激闘の末、勝ったりするわけですね。

◀栃木県　マルガリータさん：自分に気づくっていうのは大事なことですよね。

◀東京都　いちご・すとろべりぃ。さん：女たらし……ではないんでしょうか？

◀石川県　更人默夜さん：マニアックすぎな気もしないでもないです。金の蛙って……。

◀愛知県　名自屋の妹さん：誰かを助けるために、手段を選ばない。ってところでしょうか。

◀岩手県　連珠さん：子供の頃の衝撃は忘れられませんからねぇ。大変です。

◀新潟県　鴉アヒルさん：受験生はムリしちゃいけませんよね。

★第2回オレゲーム（オレの気になるイカシたゲームたちの略）：うっす。今回のオレも、イロイロお薦めしよう。まずは『トロンにコブン』！　ってもう判ってる？　ちぇっ。なら、このノドネーム読んでる人は全員買ったんだな？　本当だな？　それなら良し。信じてるからね。オレ。でと、最近は……まずは『フロントミッションサード』。凄いデキだね。しかし。また、中盤……までやってないけど、ロボットＳ・ＲＰＧ史上最強決定かも。『ＦＭ２』でアクセスがメチャ遅いって叩かれたのがよっぽど辛かったんだろうナァ。こんなに素晴らしくなってくるとは思ってなかったもん。はあ。それほど良くできてるシステムなのに戦闘スキップまでできちゃうしね。ロボット好きはヤルしかない、というかヤレ。マジで。後悔はしないでしょう。対戦はできないのかなぁ？　次は『ワイルドアームズ２』。まあ普通に解いていく分には難易度はかなり低いんだけど楽しい。お話もこれまた○。適度なＰＺＧもいい感じなのです。まあ、きっとまた、モノすげー強い

『ジョジョ』の発売を秘かに待っているのですが、どうやらまだ先みたいです。その前に早くも「バイオ３」が発売されるようで、こりゃまたちょっと楽しみ。ＤＣの『コードベロニカ』が、まだまだみたいなので、ちょうどいいにゃ〜って感じです。今度は第１作目に引き続きジルが主人公。一方『ベロニカ』はクレア……。クリスとレオンってどうなったんでしょうね？（笑）ところで『バイオ』というと、プレイしているときの（ハ）さんの反応……というか、驚きっぷりがおもしろい。横で見ていて「ここの落とし穴に落ちたらきっと驚くぞ……」と思っても、（ハ）さんの叫び声とアクションのデカさにこっちがびっくりしてしまいます（笑）。『３』も先にプレイしよう（笑）。　（う）

死ぬまでにもう一度だけ見ておきたい映画がある。中学生くらいのときに見た「龍の忍者」です。香港（？）と日本の合作で、真田広之や千葉真一が出てた忍者モノ。ストーリーは覚えていない。当時のカンフー映画の常として、ストーリーなんてなかったのかも知れない。なんか真田広之がそれッぽいアクションしてた気がするんだけど。印象に残っているのは、千葉真一が首を切られるシーンと、「ザァ・ニンジャァ」と独特なイントネーションで叫ぶ主題歌くらい。なんとかして見たいんだけど、レンタルショップに置いてないんです。そういや、同時期に公開されたＪＡＣの映画２本（「コータローまかりとおる」と「伊賀のカバ丸」）ももう一度見たい。ビデオ再版して欲しいなぁ。（ほ）

くれくれレジーナ

まんが／ＮＤＯ（世の中そういう矛盾でいっぱいです）

GMCD News

今回のオススメは、「黒い瞳のノアオリジナル・サウンドトラック」です。このＣＤは、同名ＰＳソフトのサントラで、ゲーム中で使用されている全ＢＧＭに加え、主人公・ノア役の大沢つむぎさんのスペシャルトークが収録されています。

現在発売中
- 「黒い瞳のノアオリジナル・サウンドトラック」￥2548（税込）ファーストスマイルエンターテイメント ①
- 「クライマックス・ランダーズ オリジナル・サウンドトラック」￥2625（税込）マーベラス
- 「ＢＵＲＮＩＮＧ～全日本プロレス」￥2200（税込）バップ
- 「あすか120%FINAL スペシャルサウンドアルバム」￥3059（税込）ＡＭＪ
- 「ウィザードリィ～ＤＩＭＧＵＩＬ オリジナル・サウンドトラック」￥2854（税込）フューチャーランド
- 「ザ・キング・オブ・ファイターズ'99」オリジナル・サウンドトラック」￥2310（税込）サイトロン ②

9月1日発売
- 「Lord of Fist～拳王伝」ドラマＣＤ」￥2940（税込）サイトロン9月8日発売
- 「アークザラッドオリジナル・ゲームサウンドトラック復刻版」￥2854（税込）テクニコ

▶優しくも、もの悲しい楽曲とノア役の大沢さんの楽しいトークが楽しめます。①

◀今年も、激しい戦いにピッタリなサウンドが収録されています。②

ゲームソフト激論座談会

「次世代ＰＳのスゴイ所は互換性だと思うんですけど、そのせいで定価がＵＰするのはやな感じです。学生なんで、お金無いんですよ。床部の人は大人で、お金もあるみたいだからいいけど」神奈川県 鳴真コキュートスさん：

魔：うっす。そうだねぇ。だからコレまでのゲーム機は、互換性を無視し続けたワケだしね。
う：まあ、お金のない学生さんは最初のウチはガマンしかないですな。どうせＰＳと同じで、しばらくすれば定価が下がるだろうし。
ち：でもどーですかな？　最初は３万とか４万とか……。
魔：現在ＰＳが１万５千円。これに発売当初のＰＳの値段約４万を足すと……５万５千円。
う：それは高い。
ち：まあ、あのマシンの性能から考えていけば６万円でも安いくらいなんですけどね。
魔：多分、ＳＣＥＩはＰＳの時とほぼ同じ販売戦略を取ってくるだろうから、４万弱、サンキュッパってのが妥当な線かなぁ。ハッキリしたことは本当にまだ、わかんないけど。
う：いわゆる事情通の人とかも知らないの？
魔：知らないねぇ。というかね、ＳＣＥＩの情報規制は「世界のソニー」って感じで、もう完璧なのよ。というか、まあ、ソレが普通っていうか。ゲーム業界の事情通っていうのは問屋の親父だったり、オレらのようなゲーム誌編集だったり、開発系の人だったりするんだけど、そういうレベルにはまず漏れてこない。それこそ、ＳＣＥＩの社長とマブダチとかでも、ソニー内部の人間でない限り教えてもらえないって気がするくらい。
ち：産業スパイとかと真剣に戦ってますからな。機密漏洩は真剣に命取りになるし。
魔：まあ、４万以上したら、オレらのようなゲームバカでも考えちゃうもんなぁ。オレはそれでも買うけど。
う：私は本当にやりたい！　と思えるソフトが出るまで待ちます。
ち：私も。
魔：そうなるよね。でも売れるのはもう判っているから……最初から定価３万円で発売したらスゴイなぁ。
ち：ＳＣＥＩなら、そういうコトをしても不思議じゃない。Ｎ64は日本でアレだといっても海外で大ヒットしてるし、ＤＣも日本ではそれなりだけど、９月から北米でドーンと売り始めますからな。
う：ライバルは多い、と。
魔：露骨に潰してやる！　とは言わないけど、商売としてライバルなのは間違いないわけだしね。さっさとやっつけてしまいたいと思うなら、初期の価格設定は大きなポイントだし。
う：それもこれもまずは、９月のＴＧＳまで進展はナシと。
魔：ないない。というか、ＴＧＳでその辺が発表されるっていう保証もない。
ち：ＳＣＥＩはその辺は口を濁してますからな。
魔：実際、まだ、自分たちでもよく判ってないのかもしれないけど。大変そうだ。

「格闘ゲームって一時期あんなに人気があったのに一気に廃れちゃった気がします。なぜなんでしょう？」秋田県 風ドーウさん：

う：ブームは去りました。
ち：ＳＦＣの「ストⅡ」の頃は凄かったですからな。
魔：基板買ったりしてたもんね。ゲームオタクはみんな。
う：してました。というか、私も。
魔：「ＶＦⅡ」あたりまでなのかなぁ？　アーケードでも家庭でも盛り上がりを見せてたのは。
ち：そんなもんですかな。
う：編集部でも、一時期の「あすか120%」の盛り上がりは、既に見る影ないし。
魔：当時は朝から晩までプレイしてたのにねぇ。
ち：何で廃れちゃったんですかな？　商品としてのクオリティは確実に上がってるハズなのに。
魔：う～ん、アーケードゲーム全体がリズム系中心で、ビデオゲーム、全体がイマイチ元気がないのは痛いよね。
う：痛いですなぁ。最近、対戦台の後ろに人が並んでるソフトって……あまり思いつかないッス。
ち：まあ、ソレもコレも、アーケードと同じクオリティのゲームがコンシューマで出たからかなぁ？
魔：そうだねぇ。高いお金だして基板を買わなくても、待ってればＰＳ、ＳＳ、ＤＣで遊べちゃう。
う：ソレはそうかも。なんか、そういう価値自体が全体的に下がった気はするですよ。
魔：他人と対戦するのは楽しい。ソレは確かなんだけど。でも別にガンバって練習して他人を蹴落とさなくてもなぁって気もするし。
ち：ゲームの楽しみは対戦だけじゃないですからな。
魔：現在のネットワークＲＰＧでも、他人を殺しまくるゲームより、他人と協力して先に進むタイプのゲームの方が主流だし。
ち：１人プレイもいいけど、多人数で力を合わせてプレイするのには別の感動がありますからな。
魔：格闘ゲームのシステムが複雑になっちゃってやり込むのに時間がかかるようになってきたのも×。
ち：「ジャスティス学園」レベルのチュートリアルがないと。
魔：でも「ソウルキャリバー」もステキだぞ。そういえば。
ち：全体のレベルが高ければ○。
う：ゼイタクでちゅ。
魔：ゼイタクねー。

◀埼玉県 ヒウラムトさん：ヤリ込みがいありますよね。最近マレに見る正統派ファンタジーですし。久々にやるなスクウェアって感じです。

◀千葉県 麻綺怜さん：いいゲームはいつプレイしても良いっていう証明でしょう。今やり返してみると違った感じがしますし。

お笑い4コマ道場

ＤＰＳどはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さい。いいですよぉ！（魔）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。

◀愛媛県 風天さん：あぁ……しあわせってこういう所から感じていくモノなんでしょうねぇ。

◀埼玉県 ちぇっこりさん：飼うって……ヒドイというか、まあ、計算葵ちゃんだからしょうがないっていうか。

◀茨城県 機巧さん：かなりそんな気もしますが、まあ、カッコイイので良しとしません？

◀長崎県 アルプス伝説さん：早口言葉というか勢いというか若気の至りというか。

◀東京都 猿山さん：見てやってたんですね……ホワイトデビル。昔怖かったんですよ。

◀埼玉県 ふぐ茶さん：コレかもしれませんねぇ。いや、違うかもしれませんが。

◀千葉県 大澤紅愛さん：ノックアウトというか、ノックダウン。倒れるしかないでしょう。

◀埼玉県 ＡＹＵさん：というか、そんなに強い針と糸でどんな魚を釣る気なんでしょう？

▲山形県 日野晴火さん：よくありますよね。こういうケース。

▲埼玉県 小島要さん：おチビさんではないですよね。

▲福井県 凪氷珪子さん：似てます。その通り。似てます。

▲東京都 梅村Ｓさん：踊りませんねぇ。きっと『２』で……。

▲秋田県 ぞうさん：知らないです。というか無視。でしょう。

▲東京都 とるとるさん：ショォーク。まあ、明日があるっていうか。

▲兵庫県 もやしさん：涼しいんでしょうねぇ。いいなぁ……。

▲新潟県 早乙女志乃さん：イロイロありますねぇ。大変。

▲埼玉県 かえるヌクレイさん：凄く意地悪だけどいってみましょ。

▲香川県 Ｈ・制作所さん：いつから先生は不思議エネルギーで？

熱の赤」。などと物思いに耽っていると、前の席にいる3人組みの男からチケットの会話が聞こえた。どうやら彼らもチケットを買うグループらしい。要チェック。ＡＭ２：47／待ち合わせをしていた心強い味方、某社編集Ｆ氏と共にチケット販売店前に移動。ＡＭ３：07／蛾の襲撃でＦ氏大騒ぎする。ＡＭ３：37／床寝りスキル発動。普段から床寝りに馴れているせいか、道ばたで寝るという行為に精神的抵抗はさしてなかった（すばらしいスキルだ）。お休みなさい…グウ。ＡＭ９：45／急にあたりが騒がしくなり目が覚める。見ると俺の横に7人並んでいた。そしてお店が開店し、チケットを見事ＧＥＴ。で、今回はじめてチケットを並んで購入したわけだけど、こんなに大変なことだとは思いませんでした（コンクリの上で寝たせいで足痛くなるし）。みんな夜から並ぶときは、マットと寝袋を持参した方がいいぞ。あと、普通っぽい女の子が「へきる知ってる」っていったときはうれしかったですね。いよいよ本格メジャー！　がんばれ椎名!!（ヨ）

★ずっと前号流用注意：ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①：ハガキのウラには必ず県名、ＴＥＬ、ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②：住所変更（ＴＥＬ含む）、ＰＮ変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

8月某日、コンサートチケットを買うためにはじめて夜から並ぶことを計画。AM12：37／チケット販売店の前にはすでに2人の女の子が先に並んでいた。なんてこった！　しばらく様子を見ていると、どうやら2人は友だち同士らしい。よって2人は1人とカウントしてOK。ということで2番目だ。まあ2番なら…いや、1番でなければ！　しかし2番。でも、まあ、2番だし。AM1：12／女の子の横に並ぶ。俺：「あの、ここチケット待ちの列ですよね」。女子A：「そーですよぉ」。俺：「大変ですよねー。こんな夜から並ばなきゃならんなんてー」。女子A：「そーですねぇ」。俺：「誰のチケットですか？」。女子B：「ゆずー」。女子B：「そちらは誰ですかー？」。俺：「椎名へきる（ドキドキ）」。女子A：「あー知ってる。声優の方ですよねー」。俺：「ええ（ちょっと感動）」。などと会話し、とりあえずジョナサンに移動。AM1：45／酒の力を借りようと、赤ワインをオーダー。AM2：12／酒もいい感じに回ってきた。ふと、ワインを見つめ。俺「……（情

PS拡張計画

ハード購入計画はちょっと混迷中。下はモバギ520から上はVAIO505まで候補機種が増えちゃいました。しかも、デスクトップの10万円パソコンセットも気になって仕方がない。必要な金額も、8.5〜18万円位と結構幅があるので全然決まりません。（ち）

ＴＧＳも近いので、気になりますね次世代ＰＳ情報が。多分ちゅうか、十中八九実機の出展があるはずですし、触らせてもらえるといいんですけどね。まぁ、デモだけだったとしても十分以上に話題にはなるでしょうね。ホントに。あと１カ月が待ち遠しいところです。

それはさておき、新聞ネタにまでなった東芝のビデオデッキ問題。すごい話ですよね。個人的には、思うところは多々ありますが、積極的に買う気にはなれないですね、実際。

▲愛知県　ダンパさん：一回ゲーム消さないとですから。

◀愛知県　ポリンポリさん：グリグリは大人向きですよね。確かに届かないです。親指、小さい子向きデュアルショック必要かもデス。

▲神奈川県　変人28号さん：苦手な人はムリですしね。

◀滋賀県　藤崎尚さん：修理でしょう。ちゃんと治ってきますよ。大体7千円程度だそうです。ソフト1本分は痛いですけど。

▲埼玉県　秋さん：ちょっと格好悪いけどいいかも。

◀佐賀県　オメガゼルさん：ドンドンしても音飛びしないPS台も欲しいですよ。WSは画面が小さすぎるんじゃ……どうでしょ？

クソゲーマー万才

クーラーは涼しいですが、長時間あたっていると体中が痛くなってきます。歳かな……？　（う）

リードの続きですが、ということでなのでたまに外に出ることにしてみました。暑いですが、なんか生き返る気がしていい感じです（笑）。まぁ、それはおいといて、先日（ハ）さんとFCの「スパイVSスパイ」の話でちょっと盛り上がってしまいました。

（ハ）さんは、始まったらゲームの目的である書類を探さず、武器を探して出口で相手を待ち受けていたぶるのが好きだそうです（笑）。今度GBカラーで発売されるらしく「懐かしいにゃ〜、買おうかにゃ」と2人でいってます。しかし、このゲームで……。

と、このままだと「スパイVSスパイ」でGBカラーを買ってしまいそう……。いや、悪いゲームじゃないと思いますが（笑）。ん〜〜、今後『ポケモン金銀』もあるし、そろそろ買っておくのもいいかなと。しかし、カラーの液晶はキレイなんですけど、ちょっと暗いと見にくいんですよねぇ〜。GBカラーライト、というのが発売されないかな？

即買うんだけど（笑）。あと、ワンダースワン（略すとしたら…WSかな？　ワンワンというのも聞いたことがありますが・笑）のカラー版。年末から、なにやら通信環境が整うらしいし。HPを見られるのなら、カラーのほうがいいですしね。今のWSは（魔）の借り物なんで、カラー（出るのか？）が発売されたら、自分のを買いましょう。あと、ネオポケ。こちらは早々とカラーが発売されましたね。「SNK vs カプコン」のカードゲームが気になりますが、遊び相手がいないと寂しそう。

▲石川県　約子定木さん：ザコ戦が凄かったですよね。涙。

▲静岡県　鷹さん：だから死んじゃうんですよね。「2」は前作の主人公の葬式から始まるそうです。過労死？

▲千葉県　レイカさん：ちゃんとしたのって……3DO版？

▲埼玉県　めーこさん：かなり悲しい設定です。

▲福岡県　菊地弥さん：ポリゴンで実在の人を描くのはムリがありますよね。もの凄く。ファンだと特に。

▲兵庫県　坂口恒平さん：コピー取っておくのはどうでしょ？

▲岡山県　水樹雷珠さん：良くできたゲームですよね。

▲大分県　白犬さん：良いゲームなんですよ。システムよく練られているし。地味……だったんですかねぇ。

▲奈良県　神塚審吾さん：「Ⅲ」にも期待しましょう。

▲新潟県　ぴおうさん：細かいところですけど直して欲しい！

▲愛知県　恒星さん：２番は凄くその通りです。

▲秋田県　QマンZマンさん：当時は盛り上がったんですよ。

▲大阪府　鯖田ユキさん：家庭用には筐体ごと移植しないとですから……難しいでしょうねぇ。大きいし。

こけしのある風景

司令室

機関室

食堂

まんが／三重県　そたい（吉田戦車的なイヤミたっぷり世界）

雑学の王子様

電撃床部なんて足下にも及ばない「浪費の天才」がいました。その人物の名前は薩摩治郎八（さつまじろはち）といいます。今回はこの人物がテーマです。（だ）

「木綿王」と呼ばれ、一代で巨万の富を築いた綿商・薩摩家初代の治兵衛を祖父に、西洋美術品収集家であった2代目の息子として、明治34年に生まれた薩摩治郎八は「東洋の貴公子」「バロン・サツマ」と呼ばれ、その名は現在でもパリの社交界で伝説として残っています。治郎八は毎月1万円、現在の金額で7,000万円にもなる大金が実家から送金され、お金は有り余るほどにありました。彼はこのお金で最高級の洋服を身にまとい、運転手つきのダイムラーに乗って劇場や美術店に通う毎日を送ったのです。こんな大金持ちで、着こなしは抜群、しかも20代で美青年と評判の治郎八を女性がほっておくワケがなく、彼は多くのエピソードを残しました。特に踊り子を巡り、フランス人伯爵と決闘した話は有名です。また、25歳のときに結婚した奥さんに贈った自動車も伝説になっています。のちに「マリー・アントワネット以来」といわれた豪華な仕様は割愛しますが、とにかくこの自動車は、自動車の優雅さを競う、当時のヨーロッパ社交界最大のイベント「コンクール・デレガンス」で大賞を獲得しました。そして治郎八はフランスの勲章を受けるのですが、その祝賀会で彼は紫の燕尾服で出席し、それまでの常識であった「燕尾服は黒に限る」ということをくつがえしたのです。このほかにも芸術家を保護するなど、様々な活動をしつつ、彼は大正10年から昭和26年まで、現在の金額で約500億円にもなるお金を使いに使いまくったのでした。では次回！

他機種のことも話したい

最近は（う）と交代で書いているので、すぐ順番が回ってきますなぁ。まぁ、そんな苦労でもないのですがね。ネタに困るだけです、単に。（ち）

◀京都府　高和空也さん：「シーマン」は気分悪くなるのでいいって人多いです。

結局、この夏遊ぶゲームをちっとも買っておりません。「トロン」だけでも買わないとなぁ（なくなっちゃうし）と思いつつも、財布の口は堅いのです。大出費も近いしね、てなわけで夏のイチ押しは「ソウルキャリバー」といってもう発売中なんで、9月発売の「スタグラ2」に期待でしょう。3D格闘最高傑作ですねDC。値段も下がってるし、欲しいソフトも3本あるんで、財布が許してくれれば買うんですが、悩みどころです。ところでN64の「スパロボ64」、新登場ロボットがジャイアントロボにゴッドマーズなんですが、こいつらは強いのか弱いのか想像できません。どうなんでしょう。

パソコン買って何をする？

今回はパソコンオタクなら誰もが憧れる、イカスノートパソコンについて考えてみたい。というか、考える！　なぜなら、デスクトップパソコンの話をしちゃうとつい欲しくなりそうだから。オレが。買っちゃうから。（魔）

ということで最近、新しいマシンが欲しくてたまらないオレですが、いかがお過ごしでしょうか？　なんて時節柄の挨拶はおいといて、ノート型。このタイプはひと昔前なら2台目＝セカンドマシンとして考えられてたワケだけど、最近のマシンスペックを考えれば、充分主力でいけるだけの能力を持ってます。主力ってコトは生涯コレだけっていう考え方もできるってコト。現実にメールとインターネットと文章作成、簡単な表計算程度なら、3〜5年前のウインドウズ95マシンでも全然大丈夫だしね。モニターが液晶なのでグラフィック関係をいじるにはまだまだな所はあるけど（モニター上の色とプリントアウトした色の違いとか、微妙なにじみ具合の確認とか）、それ以外はばっちりいけます。パソコンに省スペースを求めるならちょっと値段は上がるけど、こっちもいいかもよ。

▲ノートパソコンもイロイロ。でも大抵、20万円弱〜。デスクトップの方が断然安い。

■魔王32オグラタン：爆裂バカ元締め。職業ムダ使い。今回もなんとなく、グラタン。1グラタンは2円。

■犬グラタン　働くときは本当に良く働く彼。今回もインタビューとかイロイロあるようで。うむ。

■バオウ中里グラタン：自分好みのゲームなら怖いモノなし。新パソコン、結構かっこいいんだよなぁ。

■ほやへ田島グラタン：卑劣なゲームプレイなら天下一。『どこいつ』可愛がってるね。マジで。

■うききグラタン：2人で一緒にDC1セット買いました。お店の人がビビってました。

電撃床部

まんが／群馬県　柳辺ひらく（バネでしたか……バネ、びよーん。人生バネまくり）・イラスト／石嶋さとみ

▲福岡県　風森久彌さん　自分の力で頑張れば強くなるっていうのは、本当ですよね。

▲青森県　くめた夏緒さん：次世代機でアクセス速いバージョンとか出ませんかねぇ？

▲広島県　逢坂奈桜さん：今回の冒険はどんな感じになるんでしょう。最後幸せだと良いですが。

▲新潟県　いごいちごさん：やることたくさんありますからね。大変です。ものすごく。

▲北海道　れいなさん：そういうビックリ仰天系はタイミング次第ですからね。

▲岡山県　綾千さん：水着、もの凄いみたいです。人事じゃないですからね。次は……。

▲群馬県　リジュさん：凄く使える技って結構少ないんですよね。『ジャスティス』は。

▲兵庫県　葛城ヒナユキさん：誰に殺されても不思議じゃないですから。困りモノです。

▲千葉県　ちったんさん　やめましょうね。無限にやられてるだけですからね。笑。

▲静岡県　結城さとみさん：出てきますよ。トータルヒーリング以外の使える技を身につけて。

▲静岡県　珈琲りいさん：夏風邪は体力消耗度がもの凄いですから。注意しないとマズイです。

▲奈良県　龍奈さん：水着ギャル。ステキです。永遠の憧れのひとつといってもいいでしょう。

▲北海道　れいなさん：7月何も起きませんでしたね。ソレはソレで残念な気もして。

▲兵庫県　水見さん：自分がクラッシュ。何となくステキな気もします。格好よさげで。

◀静岡県　スピッツ犬さん：大変です。男子は心得ておきましょう。

◀宮崎県　かんかるさん：ものすごそうです。が、楽しそうです。

◀山口県　葵咲良さん：被害最大ですしね。直できたらやばいです。

◀京都府　ナオコさん：笑。お母さんも大変ですねえ。規制規制。

◀新潟県　RATAさん：受験生。いろいろあるとはいえ、夏が勝負ですからねえ。ちょっと気がかりです。

▲千葉県　柴田恭子さん：適度な難易度がいい感じです。後半はどうか判らないですけど……。

◀千葉県　つばさちゃんさん：この2人関連のイベント、良いですよね。

◀大阪府　高野涼紀さん：笑。大事ですからね。えっちぃ〜は。聞いとかないと。

◀埼玉県　宮夢るなさん：なんだか、うっとおしくなりません？

◀滋賀県　仙蛙さん：根性入りますから。気分の向いたときにプレイすればいいかと。

奴隷の趣味

他にナニもなくても、趣味さえあれば何とかなるもんで……仕事がものスゴクつらーいなんて人も、趣味のおかげで何とかなってたりして。趣味のために生きるのか、生きるための趣味なのか。ちょっと哲学してみたりなのニャ。　（魔）

『どこいつ』のせいでなんとなく、ペットが話しかけてくる気がして仕方ありません。というか、セリフを想像しちゃってダメです。前から結構やってたんですが、最近拍車がかかってます。うちで買ってるのは柴犬系の雑種のちび犬なんですが「お腹が空いたワン」に始まって「どうしたんだワン？」とか「TVつまらないワン」とか言っている気がして……。その辺をついつい想像して話しかけちゃいます。かなり危ない人に見えること間違いなし」
東京都　古橋祝羽さん：

というか、『どこいつ』以前でもペットにはガンガン話しかけちゃうモノなので大丈夫です。ソレが普通です。まあ、でも『どこいつ』のおかげで、妙に猫とか犬の気持ちが理解できたと思いがちなのも事実。スゴイソフトですよね。笑。

▲和歌山県　綾小路柿蜜さん：楽しいですよね。なすがまま。眠いと特に。

▲大分県　エリーさん：さらってくれるのがステキです。逃げません？　普通。

▲香川県　観るさん：バカ……扱いでしょうねえ。笑。いい感じです。幸せそうですし。

▲新潟県　彩秘さん：リレーマンガとかも楽しいですよね。しめ切り厳しいんですよね。

▲東京都　あけまつさん：お姉さまはナニをしに行くんでしょう？　ナニ？

▲愛知県　パピーとマミーさん：アザができるくらい戦っちゃダメな気もします。

▲兵庫県　いちごさん：ステキなお手紙です。解読するのが、ちょっと大変なところも○。

▲神奈川県　正見カエルさん：ハデな一撃で決まること多いですしね。K1は。

キャラなので、新シリーズの『99』に登場するには厳しいかも……。9月にロムカセット版が発売されるので、例によりライターさんたちなどと、お金を出しあって編集部で遊ぶ用に購入することとなりました。これなら1人3000円程度の出費で済むので万歳！　って感じ。『98』、『97』も編集部には置いてあるのですが、ほかにも『ファイターズヒストリーダイナマイト』、『ギャラクシーファイト』、『サムスピ』、『真サムスピ』、『龍虎の拳2』、『餓狼SP』などなど……。遊び道具はバッチリ揃っています（笑）。『餓狼SP』は今遊んでも楽しい。いろんなゲームに登場しているギースですが、このゲームの彼が一番カッコイイと思うのは私だけでしょうか？　また、リョウ・サカザキもこのゲームのが一番強いでしょう……まぁ、リョウは隠しキャラなので当たり前ですが。　（う）

奴隷のDOKIどき

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い。ね？

ライターリスト

■**ちくちりグラタン**：皮肉を言うのが大好き。みんなで、「ハミバ」大上映会はどうか。

■**ハム彦グラタン**：今度は「ポストペット」かい！　ってつくづく小動物に弱い男め……。

■**だいめいグラタン**：それほど仕事してないハズなのにモノを買うので悔しいです。本当に。

■**ゴーダグラタン**：ＤＰＳの誇るスーパーゲーマー。常に心にへきへきを持つ男。かなり流されやすい。

■**ぴかりんくん**：新加入。なんていうか、お下劣トークが自然に出てくるあたりがステキ。ナニか捨てた？

最後奴隷：奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

リュウの声に不満はあるものの（笑）、ゲームセンターにあるからにはプレイするしかない『ストⅢサード』。リュウと豪鬼ならCOM戦でラスボスまで行けるようになりました。ついこの間、強Pと強Kで出す（?）ことのできるパーソナルアクションが、ただの挑発ではないと知りました（遅い）。あとは、ブロッキングをもう少しマスターすれば、結構いけると思うんですが…これが何とも難しい（笑）。それにCOM戦で練習しようと思っても、すぐ乱入されてボコボコです（笑）。自宅の近くに、結構空いているゲームセンターを発見したので、スキを見ては練習に励んでいます。あと『KOF'99』もプレイしてます。'98で使っていた、シェルミーとマチュアがいなくなってしまいました。とりあえず、テリーと'95以来のラルフをメインに使っています。残り2人を誰にするかで、いまだに悩んでいます。友人に「ジョーにしろ」と薦められましたが（笑）。きっと隠しキャラでシェルミーかマチュアがいることを期待しましょう。でも、2人とも「オロチ編」の

▲神奈川県　神蘇さん：悪魔は基本的に妖しく誘惑してくるモノでしょう。みだらな関係。

▲福島県　桐薫多槙さん：長髪美形。美形なら短髪でもステキな気もします。

▲大阪府　空月おみさん：洗濯しませんしね。原作は……この際忘れましょう。

▲兵庫県　葛城ヒナユキさん：主人公は2回とも、なんだか妖しげですよね。

▲岩手県　蓮珠さん：ヤリ込むのも楽しいですしねぇ。世界を創り出している感じがします。

◀徳島県　楓月さららさん：女の子って……ピンチになると、ナナミみたいになる気もします。

◀埼玉県　蓮雅京さん：連続でプレイするともう、たまらないですよね。

▲宮城県　山形紅子さん：地味めではあるんですが。好きな人にはたまらない部分も。

▲香川県　H・制作所さん：ぐるぐるメガネトロン様は人気高いです。妙に。笑。

▲兵庫県　碧珠さん：抱いて抱いてですからねぇ。人前ではちょっとアレですよねぇ。

▲千葉県　蒲公英さん：腐ってたらものすごく悲しいので、語り合うだけにしておきましょう。

▲東京都　亀道楽さん：ウサギ、水は平気ですよ。濡れっぱなしになるのがいけないだけで。

◀茨城県　小見幸子さん：行動力バリバリでしょう。旅に出ちゃうワケですし。

◀東京都　葵龍ひなきさん：元気出ますよね。ワクワクさせてくれますし。

▲愛媛県　人獣クロコさん　ステキです。地味に喜びを噛みしめるって感じで。

▲岡山県　片北のんさん：ソレはソレで大変だったりするんですけどね。

▲福岡県　YUGIさん：お色気系でしょうねぇ。やっぱり。というか清純派は予想できません。

▲大阪府　かづきしょうさん：お金はその時にならないと判らないですからねぇ〜。笑。

▲宮城県　トモさん：無いですねぇ。楽しいんですけどねぇ。ワザとかけてみたりして。

◀大阪府　わたなべつとむさん：そんな人にはVシネマ「極道三国志・不動」がオススメです。

◀徳島県　浅葱柚椰さん：実はD1～CDプレイヤーで再生できたんですよ。笑。

▲大阪府　今村カオルさん：男の性ですねぇ……悲しい。そんなこと言わずにやってみないと。

▲神奈川県　牧村賢佑さん：なんだかやばいシーンなです。京一がまじめな顔してるってコトは……。

▲山形県　いふじこうさん：時の流れが速すぎる時ってありますよね。そのうちどうにかなりますよ。

▲滋賀県　藤崎尚さん：今後もよろしくお願いしますなのです。ナニかが変われば、加わればステキなのですが。

▲埼玉県　宮崎あさみさん：耳の人は出てきそうですよね。またナニかくれたりするんでしょうか？

▶長野県　スっちょんさん：続編ですからねぇ。『1』からやりたくなっちゃいますよね。どうしても。特に人形との関係なんかをキチンと判ってると『2』は何倍も楽しくプレイできそうですし。

◀京都府　宙太さん：地味な努力が必要なゲームですからねぇ。本当に。

◀兵庫県　加藤司さん：溶かしましょう。そして徐々に慣れていきましょう。楽しいですよ。

なんだかとってもハガキ気分になれ。

「今日からみんなの友だちになる山岸太一くんだ」先生に紹介された転校生は妙に青白い顔をしていた。休み時間、好奇心からかみんなが声をかけに行く。が……みんな気づいたようだ。山岸くんがどこかおかしいことに。彼は……なぜか寒いのだ。理由は判らない。寒い。セリフもギャグも、行動も。いや、それだけじゃない。彼の周り半径１ｍくらいが本当に寒いのだ。温度計を置いてみると……なんとマイナス30度！　アラスカだ！　ヤバイ！　寝たら死ぬ！

でも、ＰＳのそばに座らせといたら熱暴走しなくてステキかな？

コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も５ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

電撃PlayStation
Vol.117
読者アンケート

このページに付いているハガキに、欲しい賞品の番号（P.163のプレゼント記事参照）と、アンケートの回答、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは、9月9日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

プレゼント当選者発表（敬称略）

Vol.113

『テイルズ オブ ファンタジア』ドラマCD
①第2巻&サイン入り台本セット
舟山智恵（富山県）吉田拓也（北海道）
②第3巻&サイン入り台本セット
石川恵子（茨城県）志鎌幸治（山形県）
③『東京魔人學園朧綺譚』
オリジナルバインダー＋ステッカー2種
西谷あかね（大阪府）相生誠（奈良県）清野光理（山形県）
大坪春香（佐賀県）小栗崇志（岐阜県）塚田龍一（青森県）
七森由章（広島県）幸田隼人（石川県）直木志乃（愛媛県）
青谷はるか（和歌山県）ほか15名
④『黒い瞳のノア〜Cielgris Fantasm〜』
オリジナルステッカー
岩下泰祐（兵庫県）渡瀬勝博（和歌山県）田中理絵（福岡県）
照川健一（神奈川県）藤井基誠（大阪府）
『ファイナルファンタジーVIII』
ガーディアン・フォース アクショントイシリーズ
⑤ディアボロス
大井賢二（東京都）
⑥オーディン
阪井秀太郎（愛知県）
⑦セイレーン
吉田麻美（大阪府）
⑧バハムート
本居芳一（茨城県）
⑨ケルベロス
原節子（岡山県）
アニメワールドスターオリジナルコミック
『ヌーヴィス・ロジック』オリジナルグッズ
⑩キーホルダー3種セット
石坂雅幸（鳥取県）島孝一（福岡県）本田康人（福井県）
⑪下じき
白鳥智弥（奈良県）志賀和也（青森県）稲葉恵一（秋田県）
⑫コミックス
岡崎嘉彦（島根県）山崎隆太（北海道）西田秀徳（富山県）
⑬『MONACO GRANDPRIX racing simulation 2』
オリジナルキャップ
益田公平（兵庫県）柴田康成（岐阜県）福島奈美（鳥取県）
土居智史（千葉県）佐竹康之（高知県）
⑭PSソフト『ヴァンダルハーツII〜天上の門〜』
泉村かおり（青森県）坂本あかね（岡山県）
佐藤幸一郎（沖縄県）
⑮PSソフト
『ツインズストーリー きみにつたえたくて…』
西村恵幸（京都府）濱田尚子（兵庫県）高根亮（東京都）
⑯PSソフト『実況パワフルプロ野球'99開幕版』
松葉恵美（栃木県）横山匠（秋田県）福井康輔（北海道）
⑰PSソフト『マリア2〜受胎告知の謎〜』
佐野真弓（和歌山県）赤間知子（宮城県）三内泰人（石川県）

【1】P163から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
★数字は右詰めで記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男　②女
【3】あなたの職業を教えてください。
①小学生　②中学生　③高校生　④予備校生・浪人生　⑤短大・専門学校生　⑥大学生・大学院生　⑦会社員　⑧フリーター　⑨無職・休職中　⑩主婦　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
【4】あなたの年齢を教えてください。
★数字は右詰めで記入してください。
【5】今号の記事で良かったものを下から3つまで選んでください。
①[特集]ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち　②[特報]聖霊機ライブレード　③[特報]ククロセアトロ〜悠久の瞳〜　④[特報]ー立体忍者活劇ー天誅 忍百選　⑤[特報]純情で可憐 メイマイ騎士団　スペクトラルフォース 聖少女外伝　⑥[攻略]フロントミッション サード　⑦[攻略]SDガンダム GGENERATIONー0　⑧[攻略]実況パワフルプロ野球'99開幕版　⑨[攻略]リアルロボット戦線　⑩[攻略]トロンにコブン　⑪[攻略]ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4　⑫[攻略]ペルソナ2 罪　⑬[攻略]DINO CRISIS　⑭[攻略]みんなのGOLF2　⑮[攻略]ECHO NIGHT#2 眠りの支配者　⑯[RPG]リトルプリンセス マール王国の人形姫2　⑰[RPG]ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの　⑱[RPG]クロノ・トリガー　⑲[RPG]クロノ・クロス　⑳[RPG]ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン　㉑[RPG]ワイルドアームズ 2ndイグニッション　㉒[RPG]アークザラッドIII　㉓[特集]次世代PS 独占座談会　㉔[企画]ときめきメモリアル2　㉕[連載]DPSソフトレビュー　㉖[連載]電撃PSコロシアム　㉗[連載]4色奴隷　㉘[連載]電撃プレイクエスチョン　㉙[連載]ウラワザ データベース　㉚[連載]まんが はじめて物語　㉛[連載]電撃コラムス　㉜[連載]PSの奴隷　㉝[新作]バイオハザード3 LAST ESCAPE　㉞[新作]グランツーリスモ2　㉟[新作]ベイグラント ストーリー　㊱[連載]電撃Pocket Station　㊲[連載]NEXT WAVE?　㊳[企画]チョロQ ワンダフォー！　㊴[企画]ゲッターロボ大決戦！　㊵[企画]ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン　㊶[企画]Meremanoid〜マーメノイド〜　㊷[連載]電撃NEWS STATION　㊸[連載]電撃ランキングステーション　㊹[付録]聖剣伝説 LEGEND OF MANA 禁断の書
★数字は右詰めで記入してください。
【6】今号の記事で良くなかったものを【5】の一覧から1つ選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【7】電撃プレイステーションの購入状況を教えてください。
①毎号買っている　②ときどき買っている　③初めて買った
【8】電撃プレイステーションの購入場所を教えてください。
①書店　②コンビニエンスストア　③ゲームショップ　④キヨスク　⑤その他
【9】購入したいと思っているタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P224〜225）から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【10】あなたがソフトを購入する際に、一番参考にする記事を下記から選んでください。
①新作紹介記事　②攻略記事　③DPSソフトレビュー　④電撃PSコロシアム　⑤PSの奴隷　⑥まんがはじめて物語　⑦電撃ランキングステーション　⑧新作ソフトスケジュール　⑨広告
【11】CD-ROM付録付き増刊号電撃PlayStation Dに体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」（P224〜225）から選んで、その番号を3つまで選んでください。
★数字は右詰めで記入してください。
【12】今まで発売されたソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【13】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD　②電撃王　③電撃NINTENDO64　④電撃ドリームキャスト　⑤電撃G's マガジン　⑥週刊ファミ通　⑦ファミ通PS　⑧ファミ通ドリームキャスト　⑨月刊ファミ通ウェーブ　⑩月刊ファミ通Bros.　⑪週刊ザ・プレイステーション　⑫週刊ドリームキャストマガジン　⑬HYPERプレイステーション　⑭HYPERプレイステーションRe-mix　⑮PlayStation Magazine　⑯ドリームキャストプレス　⑰ドリームキャストFAN　⑱The 64 DREAM　⑲じゅげむ　⑳Game Walker　㉑Vジャンプ　㉒月刊ファミ通DC　㉓月刊ファミ通64プラス　㉔ゲーメスト　㉕ゲーム批評　㉖gM　㉗その他
★数字は右詰めで記入してください。
【14】電撃プレイステーションも含めて、普段、購入はしていないが、目を通しているゲーム誌を、【13】の一覧から1つ選んでください（電撃プレイステーションがそれに当たる場合は、㉘とお答えください）。
★数字は右詰めで記入してください。
【15】所有しているゲーム機を教えてください（3つまで）。
①プレイステーション　②ポケットステーション　③ドリームキャスト　④ビジュアルメモリ　⑤サターン　⑥NINTENDO64　⑦ゲームボーイ（カラーを含む）　⑧ネオジオポケット　⑨ワンダースワン　⑩パソコン　⑪その他
★数字は右詰めで記入してください。
【16】買おうと思っているゲーム機を【15】の欄から選んで教えてください（3つまで）。
★数字は右詰めで記入してください。
【17】ポケットステーションを購入された方に質問です。ポケットステーションには、何のデータを入れていますか？　ゲームタイトルを1つ書いてください。
【18】『Dance Dance Revolution 2nd ReMIX』は買いましたか？
①予約して買った　②予約せずに買った　③買いたいとは思っているが、まだ買っていない　④買わない
【19】今一番プレイしているPSソフトを教えてください。
【20】『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』をプレイした方に質問です。『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー　②キャラクター設定・世界観　③グラフィック・ムービー　④音楽・効果音　⑤ゲームシステム（バトルシステム含む）　⑥操作性・操作感
【21】『トロンにコブン』をプレイした方に質問です。『トロンにコブン』のどの点が一番好きですか？
①ストーリー　②キャラクター設定・世界観　③グラフィック・ムービー　④音楽・効果音　⑤ゲームシステム（バトルシステム含む）　⑥操作性・操作感

電撃PlayStation 117号の読者に贈る

読者プレゼント Vol.117

5名

1『聖剣伝説 LEGEND OF MANA』革製マウスパッド

▲『聖剣』のロゴをあしらった、シンプルな革製マウスパッド。

（提供：スクウェア）

2『ECHO NIGHT #2 眠りの支配者』アロマキャンドル

▼火を付ければ、たちまちリラックスできる香りが漂うアロマキャンドル。夏の夜は虫よけにもなる？

3名

（提供：フロム・ソフトウェア）

3名

3『ルームメイト～井上涼子～』ゲームショップ・すまいりぃきっず オリジナルテレカ

▲東京・世田谷のゲームショップ・すまいりぃきっずがソフトの先行予約特典として作製したオリジナルテレホンカード。この機会を逃したらもう手に入らない、井上涼子ファン必携の1枚。3名の皆様にプレゼント！

（提供：すまいりぃきっず）

10名

4『Cybernetic EMPIRE』卓上カレンダー

▲描き下ろしイラスト満載の、2000年用カレンダー。

（提供：日本テレネット）

5『後夜祭～a sherd of youthful memories～』Deep File

2名

▲『後夜祭』の魅力的な原画をぎっしり収録！

（提供：アニメワールドスター）

6『ペルソナ2　罪』オリジナルエプロン

10名

◀鮮やかなイエローの『ペルソナ2』ロゴ入り特製エプロン。

（提供：アトラス）

7『東京惑星プラネトキオ』カメラセット

▶流行のスケルトンボディのカメラに、フィルムとポーチをセットにして。

（提供：アスミック・エースエンタテインメント）

3名

8『ペルソナ2 罪』タペストリー

▶100cm×75cmサイズの大型タペストリーだ。

（提供：アトラス）

3名

各3名 PSソフト

夏休みも終わっちゃうけど、宿題は終わってる？過ぎゆく夏を惜しんで、今回はこの6本です。

9『重装機兵ヴァルケン2』

▲あのアクションSTGの名作がS・RPGとして復活!! ファンを魅了したドラマチックなストーリーも健在だ！

（提供：メサイヤ）

10『STAR IXIOM』

▲ナムコ期待の3D・STG。プラクティスモードでテクニックを身に付け、壮大なストーリーの、コンクエストモードに挑もう。

（提供：ナムコ）

11『ミスティックドラグーン』

▲魅力的なキャラクターが、時を超えて旅するファンタジーRPG。メモリーカードを使ってのアイテムトレードも楽しいぞ。

（提供：エクシング・エンタテインメント）

12『ラクガキショータイム』

▲ラクガキタッチのシュールなキャラが、ステージ上に置かれた爆弾などをぶん投げて敵を倒す壮快ACT。

（提供：エニックス）

13『ポケットファミリー ～しあわせ家族計画～』

▲大家さんになって、引っ越してくる家族の面倒をみるSLGだ。

（提供：ハドソン）

14『最強の将棋』

▲アンバランスの贈る、最強シリーズ第2弾。本物の手ごたえがキミを待っているのだ。

（提供：アンバランス）

応募のきまり

欲しいプレゼントが決まったら、P.162の注意書き通りに付属のアンケートハガキで応募してください。当選者はVol.120（9月24日発売）で発表します。なお、アンケートの回答内容は当選・落選に関係ありません。正確に記入してください。

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方はこの号の他の懸賞に当選できない場合があります。
また、ソフトの発売日の関係上、賞品の発送が遅れる場合があります。あらかじめご了承ください。

ギア・アンティーク

GEAR ANTIQUE

Mailgame

神秘の力に満ちあふれた世界＝「マキロニー」へと旅立とう！

謎とロマン そして多くの冒険にあふれた スチームパンクファンタジィRPG メイルゲームに登場！

メイルゲームは郵便を使って行われる。だから、特別な設備は何もいらず、家にいながらにして、全国どこからでも参加できる。時間とちょっとのイマジネーション、そして何よりもゲームを楽しもうという気持ちがあればいいのだ。

また、「マキロニー」という、共通の世界に全プレイヤーのキャラクターが同時に存在するため、キャラクター同士の出会いも頻繁に起こる。ゲームの中の友人が、現実の世界で連絡を取り合えば、そこに交流が生まれ、本当の友人となっていく。これこそ、メイルゲームならではの、大きな魅力だといえるだろう。

『ギア・アンティーク』では、多くの人々が自分の目的のために各地を旅している。

誰も見たことのない珍しい財宝を求める冒険者、魔物たちと戦っている兵士や傭兵、失われた太古の文明を求めて探求を続ける科学者、離れ離れになった肉親や恋人を探す者、あるいはたんに見聞を広げようというだけの好奇心旺盛な人々。

そこには、多くの人の野望、苦悩、そしてそれを上回る夢や希望があるのだ。

さぁ、あなたも、この魅力的な世界を旅するひとりとなってみないか？

※F.E.A.R.公認、TRPGデザイナー伏見健二氏監修

illustration:相沢美良

メイルゲーム『ギア・アンティーク』は、プレイヤーがマキロニー世界の住人のひとりとなり、各地を旅しながら、危険と神秘に満ちた世界を体験していくRPGです。

そこには、一本道のストーリーはありません。氷河に閉ざされた極北の大地、妖精たちが住まう神秘の島、恐ろしい怪物が出没する海……あなたの望むままに世界を旅してください。旅先では、さまざまな人々との出会いがあるでしょう。そして、彼らが巻き起こす、さまざまな事件に遭遇することでしょう。そのとき、あなたはどうするでしょうか。決めるのは、他の誰でもありません。あなた自身が、あなたのキャラクターの運命を決めていくのです。ゲームが終わったとき、あなたのもとには、あなただけの素晴らしい物語が残されていることでしょう。

『ギア・アンティーク』の案内パンフレット（フルカラー12ページ）を無料でお配りしております。ご希望の方は「氏名」「郵便番号」「住所（正確に記入してください。都道府県名、アパート・マンション名、○○様方なども必ず記入のこと）」「ゲーム名」「必要部数」を明記の上、右の宛先まで御請求ください。1通のお申し込みで複数の御請求も可能です。また、電話、FAXでのお申し込みも受け付けております。

〒130-0021 東京都墨田区緑 3-4-2 吉倉ビル
株式会社M2 メイルゲーム事業部
『パンフレット希望Ｐ』係
TEL 03(5600)6560
（土日祝日を除く16:00～19:00）
FAX 03(5600)6563（24時間）
URL http://www.m-2.org/

M2
SINCE 1994

illustration:外薗昌也

▲海賊の少女。マキロニーを取り巻く海に自由を求めた彼女と出会うこともあるかもしれない。

プレイステーション専用シミュレーションRPG
ゲートキーパーズ
PlayStation
超豪華2大特典!!
★初回特典::プレミアムキャラクターカード9枚組!!
★合計500名様に8枚組キャラクターテレホンカードセットプレゼントキャンペーン!!
当選者は2000年2月、角川書店発行のゲーム情報誌上で大発表!!
駆け抜けろ!
恋と戦いの学園ドラマ
あの「機動戦艦ナデシコ」の
後藤圭二最新作!!
11月発売予定!!
2枚組/予価6,800円(税別)
ESP
©1998 GONZO ©1999 角川書店／ESP
"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの
角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3 TEL03(3238)8484

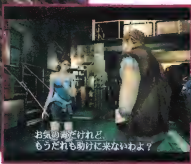
DENGEKI SOFT STATION
電撃ソフトステーション
期待の新作満載
バイオハザード 3 ラスト エスケープ
グランツーリスモ2
ベイグラント ストーリー
ロビット・モン・ジャ
サモンナイト
スーパーロボット大戦 α
デュープリズム その他
イラスト／鈴城芹

9月22日発売決定!

BIO HAZARD 3 LAST ESCAPE

バイオハザード3　ラスト エスケープ

ファン必見の6大新要素を大公開!!

お気の毒だけれど、もうだれも助けに来ないわよ？

Jill Valentine

●ジル・バレンタイン

ラクーン市警の特殊部隊S.T.A.R.S.の女性隊員。ヨーロッパに向かう直前、ラクーン[illegible]てしまう。

サバイバルホラー	バイオハザード 3 ラスト エスケープ	9/22	▶カプコン
			▶¥6,800
		▶MC(ブロック数未定) DS(AC非対応)	

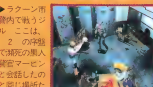
今回は主人公ジルの特殊なアクションや、新たに判明した「追跡者」の全貌など、気になる6つの新要素を紹介していくぞ!!

　※『3』、『コード:ベロニカ』の画面は開発中のものです。

ストーリー検証

『3』は『2』とほぼ同時期の物語!!

アークレイ山地の洋館での惨劇(『バイオハザード 』)から生還したクリス、ジル、バリーは、その後、それぞれ独自にアンブレラ社に関する調査を行っていた　今作　3　は、そのうちの1人であるジルが、さらなる真相究明のため、アンブレラ社の本拠があるヨーロッパへ向かう当日（9月28日）の出来事と設定されている。 バイオハザード 2　で、主人公のレオンとクレアがラクーンシティに到着したのが9月29日。ということは、　3 は その前日から始まる物語ということになる　最終的にはクリス、バリーらと合流することになるのか？　また、レオンやクレアとのニアミスなどあるのか？　これらは　3　のストーリーの大きな焦点となりそうだ。

▶ラクーン市警内で戦うジル　ここは、　2　の序盤で瀕死の黒人警官マービンと会話したのと同じ場所だ。

『バイオ』シリーズ・ストーリーの時間軸設定

'98年7月24日〜25日

バイオハザード

▲アークレイ山地の洋館での惨劇。生き残りはS.T.A.R.S.アルファチームのクリス、ジル、バリー、ブラッド、ブラヴォーチームのレベッカのみだった。

'98年9月28日〜?

バイオハザード3 ラストエスケープ

'98年9月29日〜?

バイオハザード2

▶警官レオンと、兄を捜すクレアがラクーンシティを襲う惨劇に巻き込まれる。

'98年12月?日〜?

バイオハザード コード：ベロニカ

▲街から脱出したクレアは、兄のクリスを追ってヨーロッパへ向かう。だが途中で何者かの手に落ち、絶海の孤島へと移送されてしまう。

バイオ3　用語説明1➡【S.T.A.R.S.】ラクーン市警の特殊工作部隊　アルノ八、ブラヴォーの2チーム、計　2名から構成されていたが、洋館事件で多くの殉職者を出し、現在は崩壊状態　【クリス】S.T.A.R.S.所属　前々作　バイオハザード　の主人公　洋館事件のあとは、ジル、バリーとともにアンブレラ社の陰謀を探っていた　クレアの実兄。【バリー】S.T.A.R.S.所属　洋館事件ではクリス、ジルをサポート、一緒に脱出を果たした男性ベテラン隊員　【レオン】　2　の主人公として登場したラクーン市警の新任警官　　2　は、彼の着任日（9月29日）当日の出来事として描かれている

新要素 NEW ELEMENT 1

回避行動

敵の攻撃をタイミング良くさけるアクションを追加!

この『3』では、敵の攻撃を回避できる行動が追加された。これによって、さらにアクション性は高くなり、見た目にも派手でカッコ良いプレイが可能になりそうだぞ。要チェックだ!!

クルッと転がってから…

◀「追跡者」が殴りかかってきた! ここでR1を押せ!!

撃つ!!

▲すると手前にクルッと前転して、「追跡者」の攻撃をよけられた!
▶そして素早く銃を構える。このひざ立ちの状態だと連射も可能になる!!

撃つ!!

ひじでタックルをしてから…

▲襲いかかってきたゾンビをひじで突き飛ばす! そして…。
◀ひるんだゾンビに間髪入れず攻撃だ!!

回避行動を出すには?

回避行動は敵がこちらに対して攻撃してくるその直前に、タイミング良くR1ボタンを押すことで出せる。下の図のように、回避行動後は必ず銃を構えることになるぞ。

R1を押す

押したタイミングが敵が攻撃してくる直前だと……	通常の場合だと…
回避行動	
銃を構える	銃を構える

CHECK! 敵との間合いやタイミングで行動は変化する!!

回避行動には右のような、さまざまなパターンが用意されている。これらのアクションは、敵の攻撃の種類や、R1を押したときの敵との間合いなどによって、常にベストなものが出るようになっているぞ!

タックル
▲敵に体ごとぶつかって、ひるませる。ひるませたあ

転がり
▲敵の攻撃を前転で回避し、そのままひざ立ち状態で素

かわし
▲敵の攻撃を軽いサイドステップでよける。サイドス

新要素 NEW ELEMENT 2

ライブセレクション

時間が経過するなかで選択肢を選ぶ!

ゲーム中にはストーリーの分岐が数多く用意されている。しかも、その分岐ポイントでの選択肢は、リアルタイムでゲームが進むなか出現する。わかりやすく説明すると、「敵に追いつめられている最中に選択肢が出現→選択肢が出現している間も時間は経過→敵がどんどん迫ってくる!」といった感じ。プレイヤーは常に"早く決めないとヤバイ!"という緊張感のなかで、分岐の選択を迫られるのだ!

選択肢出現!

▶「追跡者」に迫られるジル。ここで2つの選択肢が出現! どうする!?

「対決する」を選択
◀ブラッドを殺した「追跡者」と対決! 勝てるのか?

選ばずにもたもたしていると…

▲「追跡者」がここまで接近! 時間切れが近づくとカーソルが赤くなるようだ。注意!!

「逃げ込む」を選択
◀敵の正体が不明なら、「逃げ込む」を選択した方が安全か?

バイオ3 用語説明2➡【クレア】『2』のもう1人の主人公。音信不通となった兄クリスを捜して、ラクーンシティにやって来た際、ゾンビ事件に巻き込まれた。彼女のクリス捜しは、『2』から3カ月後の物語であるDC版『コード:ベロニカ』でも続く。【ブラッド】S.T.A.R.S.所属。『1』で、クリスたちが洋館を脱出する際に使ったヘリコプターを操縦していた人物(無線で声のみ登場)。『2』では、表プレイのスタートからアイテムを1つも取らずに、ラクーン市警の玄関に続く地下通路に行くと、すでにゾンビとなって徘徊している。上にある「ライフセレクション」の写真内の選択肢からすると、彼は『3』で殺されるのか?

新要素 NEW ELEMENT 3 「追跡者」

ストーリー全編(?)をとおしてどこまでもジルを追ってくる謎の敵!

執拗にジルを追いかけまくること以外はその正体がまったく不明であった「追跡者」。しかし、今回の新情報により、その驚異なる全貌が明らかに！ なんとミサイルランチャーなどの銃火器を使用したり、こちらの攻撃を回避するといった、今までの敵には見られなかった行動をとるのだ。ここでは彼の驚くべきアクションの数々を紹介するぞ。「2」に登場したタイラントにどこか似ているが(?)、シリーズを通して最強の敵となることは間違いない。

コイツはヤバすぎる!!

これが「追跡者」の特徴だ!

ミサイルランチャーを駆使!

弾丸をよける!!

▲◀「追跡者」に向かってグレネード弾を発射。普通の敵には照準さえ合わせればヒットするが……よけられた！ 弾は当たらない!?

つかみ上げる!

▲ジルの首を片手でつかんで軽々と持ち上げる！
◀ジルを発見すると、ダッシュで接近してくる!!

走って追ってくる!

CHECK! ゾンビたちにとっても脅威となる!?

「追跡者」の目的はジルを狙うこと以外にない。彼は、その目的を達成するにあたって障害となるものは、どんなものであろうと力ずくで排除しようとする性質を持っているらしい。それは、ジルを襲っているゾンビに対して、「追跡者」が殴りかかっている右の写真を見てもらえればわかるだろう……。

ゾンビごと殴る!

▲▶まるで、「ジルを殺すのは俺だ！」と主張しているかのようだ。

新要素 NEW ELEMENT 4 ランダムセット

プレイするたびに敵の配置が変化!!

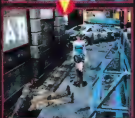
今作では、プレイするたびにアイテムや敵の配置が変化するという「ランダムセット」システムを採用している。似たシステムは、「ディノ クライシス」でも見られたが、それは一部のアイテムの配置が若干変化するというものだった。アイテムと敵、とくに敵の配置（どこにどんな敵がいるか）がそのつど変化するという「3」では、プレイのたびに新鮮な恐怖が味わえるはず。あそこにはアイツが何体いた……という攻略はもう通用しない!!

あるときはゾンビ警官5体!!

あるときはゾンビ犬3匹……

◀▲同じ場所でも、来るたびごとに敵の存在、種類、数などが変化する。ゾンビ犬がうろついているときもあれば、大勢のゾンビ警官が襲ってきたりするときもあるのだ。

◀さっき来たときは、この路地に敵はいなかったが……。

◀次に来たときは、座り込んでいる1体のゾンビが！

バイオ3 用語説明3 ➡【レベッカ】ハリー同様、洋館事件でクリスとジルをサポートしたS.T.A.R.Sの新人女性隊員 【アンブレラ】ヨーロッパを本拠とする巨大製薬会社 本業のほかに、ウィルス兵器の開発にも着手し、それが多くのゾンビ災害を発生させる引き金となった 【Gウィルス】 2 に登場した、アンブレラ社が開発したバイオ・ウィルス 生物を驚異的なスピードで進化させることが可能で、死者をも生き返らせる効力を持つ 1 から登場の「Tウィルス」は、感染した生物か、感情や感覚を持たないバイオモンスターと化してしまうというウィルス兵器 また、「T～」はウィルスとしての強い伝染性もあわせ持っている

新要素 NEW ELEMENT 5 ゾンビの多様化

ゾンビの数・種類が豊富になった!

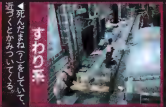
『3』では、性別や服装、体型などが異なる、実にさまざまなタイプのゾンビが登場する。まさにラクーンシティの住人たち全員が、そのままゾンビと化してしまった!……といった臨場感を感じとれるのだ。

▲▶画面中に、一度に表示されるゾンビの数も増え、恐怖感も大幅アップ! この恐さはハンパじゃない!!

婦人警官
▲警察署に勤める女性警官。銃は使ってくるのか?

若い女性
▲ゾンビになる前は、小ギャル系とかだったり?

太った警官
▲太っているので、体力がありそうな警官のゾンビ。

はいずり系
◀死んだまね(?)をしていて、近づくとかみついてくる。

すわり系
◀ゾンビも疲れるのか!? 近づくと立って襲ってくる?

新要素 NEW ELEMENT 6 その他の新システム

細部までのこだわりが恐怖感を倍増させる!!

シリーズ3作目ということで、さらにゲームの魅力と恐怖感を倍増させる、こだわりの要素も盛りだくさんの今作。ここでは、そんな見逃せないシステムの数々を紹介していくぞ!

マップは拡大縮小が可能に!

自分のいるエリアは赤く表示され、ジルの向いている方向は矢印で表示。また、拡大することで、扉の位置や種類が確認できる。

◀▲拡大することで部屋の大まかな構造もわかるぞ。

ゾンビが階段を上り下りする!

前作までは、階段などの段差がある場所は、敵が追ってくることのできない安全地帯だった。しかし、今作では階段や段差も関係なく敵は移動してくるのだ。安全な場所は、もう存在しないのか!?

▲ジルの段差や階段の移動もよりスムーズになっている。

爆破できる設置物がある!

舞台となる街中や道路などには、武器で撃って爆破することが可能な設置物が用意されている。それらをうまく利用すれば、付近の敵を一掃するといった壮快な攻撃も可能なのだ。下では「ドラム缶」を紹介しているが、このような設置物はまだまだ存在するのか?

▶狭い路地にゾンビの大群が! とてもこれだけの数を相手にはできない。そんなときはそばの赤いドラム缶を狙って…。

ドラム缶を撃って爆破!!

▲ゾンビを引きつけてから…撃つ! すると強風と炎を上げてドラム缶が大爆発!!

ゾンビ集団を一掃!!

◀あれだけの数のゾンビを一掃することに成功! これなら、「追跡者」にも通用する?

180度ターンも存在!

素早く方向転換ができる180度ターンが追加された。『ディノ～』にも存在したが、こちらは操作法が「⊗ボタン+✚キー下」になっているぞ。

CHECK! おなじみのシステムも、もちろん健在だ!

右のような基本的なシステムや、操作面には、大きな変更点はない。シリーズを通してプレイしてきた人は、スムーズにゲームを進めることができるだろう。

タイプライター
▲おなじみのセーブのシステム。[illegible]

ステータス画面
▲キャラの状態を確認可能。[illegible]

アイテムボックス
▲アイテムを預けておくことができる。[illegible]

GRAN TURISMO 2™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

ついにここまでわかった！ 最新情報公開!!

秋予定	▶SCEI
	▶¥5,800(予)
▶対応周辺機器未定	

全世界のRCGファン&カーマニアが首を長くしてその発売を待っている『GT2』！ 今回はそんなファンの声に応えて最新情報を公開。新着画面からは待望の新要素も判明!!

基本のモードはこの3つ

「GT2」には前作と同じ3つのモードが[illegible]されているが、それぞれについての[illegible]はまだ[illegible]。ただ、20ページで紹介している[illegible]「モードのマップ」を[illegible]限りでは大きな[illegible]はないようだ。

GTモード

レースの賞金で、[illegible]ンス試験も健在だ。

アーケードモード

難易度別に手軽にレース[illegible]ラス分けされている。

リプレイモード

超人プレイや珍プレイな[illegible]

収録コースは約20種類!!

前作では、同じコースをさまざまなルートで走っていたためコース数は多く感じられたが、基本となるコースは8つしかなかった。しかし今回は、なんと約20種類のコースを収録予定。新登場の市街地やダートコースは、実際の公道を現地取材したリアルなコースデザインになっているぞ。

前作の難関コース「SSR5」も復活!

前作のコースも復活が決定。現在わかっているのは「SSR（スペシャルステージルート）5」。国際A級の試験コースだったあの夜間コースだ。中盤のヘアピンの難しさは今も記憶に残る。

▲見通しの悪いコース。コーナーではサイドの看板をドリフト開始の目安にして攻略していた人も多いのでは？

◀反射によるボディの光沢が美しい。前作にあった秒間60フレームのHi-Fiモードは今回も採用されるのだろうか？

収録予定コース（一部）	
シアトル・シティサーキット（仮称）	市街地
ローマ・シティサーキット（仮称）	市街地
パイクスピーク	ダート
タヒチ・シーサイドコース	ダート
ラグナ・セカ	サーキット
スイス山岳コース	ダート
ヒルクライムコース	ダート
高速オーバルコース	サーキット
ハイスピードリンク2	サーキット
前作のコース数種類	etc

さらに広がったGTワールド!!

外車メーカーが大幅に増え、さらにワールドワイドになった『GT2』。それを反映して、ワールドマップ画面は、各国のメーカーが東西南北の街に分かれて配置され、大幅にボリュームアップ！　また、ライセンスやカーウォッシュ、マシンテストなど、前作でおなじみの要素が再び採用されることも明らかになったぞ。

▲スズキやダイハツなど、日本国内からも新登場のメーカーがいくつか収録されている。

◀外車にも中古車（USED CAR）がある。往年の名車がGETできる？

ウエストシティ WEST CITY

メーカー		
フランス	■シトロエン	■プジョー
	■ルノー	■ベンチュリー
イタリア	■アルファロメオ	
	■フィアット	■ランチア

▲新車購入時の画面。外車ファンにはこたえられないものがある

ノースシティ NORTH CITY

メーカー		
イギリス	■ジャガー	
	■リスター	
	■ローバー	■TVR
	■アストンマーチン	
ドイツ	■メルセデスベンツ	
	■フォルクスワーゲン	
	■BMW	■アウディ
	■オペル	

▲ベンツの新車価格は、やはり気になるところ。

イーストシティ EAST CITY

メーカー		
日本	■トヨタ	■ニッサン
	■ホンダ	■ミツビシ
	■スバル	■マツダ
	■スズキ	■ダイハツ

▲スズキの新車は、現在3台の車がリストアップされているようだ。

サウスシティ SOUTH CITY

メーカー	
アメリカ	■シボレー
	■ダッジ
	■フォード
	■プライマス
	■シェルビー
	■ベクター

▶シボレーは前作に引き続き登場するぞ。

気になるSHOPの中身は…？

各メーカーのショップには、基本的に「新車」「中古車」「チューン」「スペシャルモデル」「レースイベント」の5つのメニューが用意されている。新登場となる「レースイベント」には、そのメーカーの車のみでできるワンメイクレースが存在する。

▲[illegible]るワンメイクレースが。勝てば何かご褒美がある？

新　車

▶[illegible]

チューン

◀チューンの項目は前作と同じ内容となっている。購入したすべての車をフルチューンするためにもお金を貯める必要がある。

CHECK IT OUT!

世界の名車が続々登場!!

外車メーカーに関してはまだ収録が確定していないものもあるが、世界の名車が登場し、しかも各車の挙動まで再現されている点は、うれしい限り。なおポルシェやフェラーリは、事情により登場しない。残念。

S2000　FR 250ps

MUSTANG GT　FR 266ps

CHEVROLET CORVETTE Coupe　FR 333ps

AUDI S4　NOT AVAILABLE　4WD 273ps

ベイグラントストーリー VAGRANT STORY™

RPGの要素を持った最新ファンタジーAVG『ベイグラント ストーリー』。この話題作の、最新情報をチェック!!

AVG	ベイグラント ストーリー	秋予定	▶スクウェア ▶価格未定 ▶MC(ブロック数未定)

冒険の舞台レアモンデと、戦闘シーンを解析!!

衝撃的なグラフィックとともに姿を現し、早くも話題沸騰のファンタジー大作『ベイグラント ストーリー』。謎の多かったこのゲームだが、いよいよその詳細が見えてきた！ 今回は、ゲーム進行に深く関わってくる新キャラクターの情報と冒険の舞台となる街、そして謎に包まれていた戦闘システムを公開だ!!

WORLD 真実の眠る魔都レアモンデ

冒険の主な舞台となるのは、20年以上前に大地震によって滅んだバレンディア国内の都レアモンデ。最盛期には5千人以上の人が住んでいたが、今は廃墟と化し、静かに眠っているという……。

不気味に静まる市街地

地下に広がるダンジョンの数々

STORY

ある日、バレンディア王国の重臣バルドルバ公爵邸が、メレンカンプと名乗る宗教集団に占拠された。重犯罪者処理班（リスクブレイカー）のアシュレイらの活躍により事件は一応の解決をみるが、事件の首謀者とされるシドニーは行方不明となってしまう。その後アシュレイは、シドニー追撃のため失われた都レアモンデへと向かった…。

そしてその1週間後、先の占拠事件では別邸にいたために難を逃れたバルドルバ公爵が、アシュレイにより暗殺される事件が起こる。果たしてアシュレイは、本当に暗殺を行ったのか？ また、レアモンデで何が起こったのか？ その真実を探る手がかりは、アシュレイがレアモンデで過ごした空白の1週間にある……。

アシュレイ・ライオット

シドニー・ロスタロット

New Character キャロ・メルローズ

なんというか 彼は不思議な力を持っているようなのよ。

事実、我々はあの街こそがメレンカンプのアジトと睨んでエージェントを送り込んだわ。

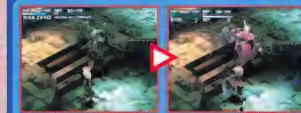
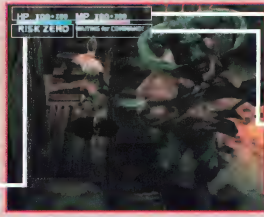
BATTLE 奥深い戦略性を持つ『ベイグラント』の戦闘シーンとは？

ゲームは基本的に、ダンジョンを探索し、さまざまな罠や謎をクリアしていく３Ｄ探索型ＡＶＧ。しかしＲＰＧ要素のあるこのゲームでは、数々のモンスターがアシュレイの行く手を阻むため、それらを撃退し、己を鍛えていく必要があるのだ。ここでは、その戦闘システムを紹介。もちろん、気づかれないように戦闘を回避することも戦略のうちだが、戦いに関する知識は生き残るためにどうしても必要になってくるぞ。

HP&MP

WT(ウォームアップタイム)

RISK(リスク)

ＲＩＳＫは時間とともに減少する

カウントダウン中は…

地形や弱点を利用した戦略で敵との戦闘に勝ち抜け！

すべてのモンスターは体の部位ごとにパラメータを持ち、そのどこかが弱点になっている場合が多い。どんな強力なモンスターでも、この弱点を突けば、戦闘を有利に進められるぞ。ここでは、頭に弱点を持つモンスター、ミノタウロスと戦うに際して、考えられる戦略を２パターン紹介していこう。

巨大モンスター ミノタウロス登場!!

戦略 I 高い場所に登って弱点を狙え！

戦略 II まずは足を狙って動きを止め、弱点を攻撃！

弱点はプレイヤーキャラにもある!?

ACT

ロビット・モン・ジャ

10月中旬（予）
▶SCEI
▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

独特の操作感覚とコミカルなキャラでヒットした名作ACT『ジャンピングフラッシュ！』シリーズ。その第3弾となる『ロビット・モン・ジャ』が、いよいよこの秋登場だ!!

「とびゲー」最新作ついに登場!!

この『ロビット・モン・ジャ』は、ジャンプの気持ち良さを追求した3D・ACT『ジャンピングフラッシュ！』のシリーズ最新作。空中での浮遊感覚をリアルに味わえる元祖「とびゲー」の魅力はそのままに、今作ではゲームシステムを大幅に改良。ミッションクリア形式を取り入れ、攻略のバリエーションがドーンと増えているのだ。さらにスリル倍増の新アクションも加わって、またまたロビットが大活躍するぞ!!

◀フルポリゴンのイベントシーンで、演出面も大幅に強化!!

ムームー星人も出没！

「ジャンピングフラッシュ！」といえば、忘れちゃいけないのがムームー星人！　今回もそりゃもうバッチリ登場します。

◀どうかかわってくるのか楽しみだね。

『ロビモン』はここが新しい！

ここでは、ゲームをさらに盛り上げるオリジナル要素を大紹介！　「とびゲー」初心者から上級者まで大満足間違いなしの、グッとくる仕掛けがいっぱいなのだ。

1 アクション
急降下を使いこなせ！

ジャンプ後の落下速度を上げる〝急降下〟は、今作から登場の新アクション。これを使うと、踏みつけで敵に与えるダメージが増すだけでなく、落下時の時間短縮にもなる優れものだ。また今回は、簡単に3段ジャンプができる〝オートジャンプ〟も搭載。初心者も安心の親切設計になっているのだ。

▲すごいスピードで落下！　踏みつけの威力も大幅にアップだ。

2 コレクション
ドットカードを集めよう！

〝ドットカード〟と呼ばれるカードを集めるのも『ロビット・モン・ジャ』の楽しみの1つだ。ゲームの本筋とは関係ないけれど、集めるとなんとなくうれしいこのカード。ミッション中にゲットできたり、お金を出して買ったりと、その入手方法はさまざまなのだ。

カードは全部で100種類！

▲めったに手に入らないレアカードもあるぞ。

▶自動販売機で購入するのがカード集めの基本だ。

自由にルートを選んで進める ミッションクリア形式を採用!!

プレイヤーの愛機は

ロビット

宇宙市役所で使われている伝統的なウサギ型ロボット。今回は非戦闘用の中古タイプを使用。

ステージクリア型のACTだった前作までとは違い、この『ロビット・モン・ジャ』はミッションクリア形式で進行。街の住人から依頼を受けて、与えられたミッションをこなしていけばOKだ。クリアすれば新たな依頼が次々と発生し、その総数はなんと全48種類！

ロビットの独特な操作感覚を楽しみながら、住人の皆さんに感謝されちゃおう！

マップを移動して

舞台となるハナウマ星の住人は、街のあちこちでプレイヤーを待っている。歩き回って依頼を探せ。

依頼書
正義を気取る宇宙市役所職員たちよ。
はじめまして。
われらは悪のヒミツ結社イタチ団である！
いちおう説明すると、イタチ団とは
とても悪いことをヒミツに企む
悪いヒミツの人たちなのだ。
ところでわれらは困って……いや、挑戦する。
われらが簡単って呼び出し……いや、わざと
召還した恐怖のオバケたちを退治できるかな？
ふふふ、退治できなければとても困るぞ。

依頼を受けよう！

住人の依頼を受ければミッションスタート。洞窟探索から洗濯物のゲット(!?)まで、その内容は多彩だぞ。

ヘンテコな依頼（ミッション）が全部で48種類もアリ！

例1「小さな草原」

迷子になった5歳の子どもを、家まで送り届けるのが目的のミッション。フィールドには、謎の生物キウイがウロウロしていて、ロビットの行く手を阻むぞ。

◀これが最初のステージ。ここで基本のアクションをマスターしよう。

例2「ロビット教習所A」

ロビットの操縦の基本であるジャンプのテストを行うミッション。空中に点在する足場を、制限時間内にジャンプで渡って、ゴールを目指すのだ！

◀ジャンプのタイミングがカギとなるステージ。狭い足場がスリリングだ。

例3「あやしい教会」

古い教会にオバケが出るという噂を聞きつけ、オバケ退治にやってきたロビット。踏みつけのテクニックを駆使して、すべてのオバケを倒すのだ！

◀オバケたちは、地上を徘徊していたり、フワフワ飛んでいたりと実にさまざま

S・RPG

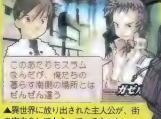
サモンナイト

冬予定
▶バンプレスト
▶価格未定
▶MC(ブロック数未定)

夢からの不思議な呼びかけに悩まされていた主人公は、突然異世界に召還されてしまう…。ゲーム全編を通して「召還」だらけのS・RPG、それが「サモンナイト」!

ファンタジー世界を舞台にしたオリジナルS・RPG登場!!

「召還」がキーワードのS・RPG、それがこの『サモンナイト』だ。いつも通りの学校からの帰り道、主人公は突然大きな光にのみこまれ、異世界へと召還された。そこで仲間との出会いや戦いなど、さまざまな経験をすることに。彼が召還された理由とは？　ゲームはイベント、戦闘、会話の3つのパートを軸に展開していくぞ。

▼戦闘でモンスターを召還したシーン。これはヒポス&タマスによる攻撃だ。

▲異世界に放り出された主人公が、街の案内をしてもらっているシーン。

CHECK 4人の主人公から1人を選択!!

主人公はイラストの4人のうちから好きな1人を選べるぞ。共通の設定は以下の通り。①単調な毎日に流されまいとする高校生。②体内に大悪魔の力が取りこまれているため、召還術が使える。

CHECK 主人公の相手役、"パートナー"も登場!

パートナーは男女各2名のなかからイベント選択で1名が決定される。主人公との組み合わせは同性同士の場合を含め、何と16種類もあるぞ。監視のため主人公に近づくも、その奔放な生き方にあこがれる召還師というのが共通設定。

CHECK 仲間となる者たち

このゲームでは仲間を見つけ、パーティを組んで戦ってゆく。仲間になってくれるキャラは、機械マニアの召還師や殺戮兵器として使用されかけたサイボーグなど、個性あふれる面々が揃っているぞ。

そりゃあ、タダで食う
メシだもんなぁ
味の文句なんか、
言えるわきゃねえぜ

▲最初の仲間となるガゼルは口は悪いが根は優しい少年だ。

おしとやかな女の子
アヤ
周囲の評価とは対照的に、自分に自信のない女の子。運命は運命として受け入れるが、夢見る自由は誰にでもあると考えているロマンチスト。

ちょっぴり幼い熱血少年
ハヤト
何に対しても前向きな少年。自分から動かなければ運命は変わらないと考えている。さっぱりした性格で友だちが多いが、恋愛するにはまだ幼い。

プライドの高い少年
トウヤ
常に現実的な物の見方をする少年。運命にはあらがえないと考えているが、それに徹しきるにはまだ未熟。友だちづきあいは下手ではない。

楽天家のおてんば娘
ナツミ
楽天的な性格の少女。運命がどうであれ、自分は自分のやりたいように生きようと思っている。きわめて社交的だが、おせっかいな部分も…。

ゲームシステムを紹介!!

このゲームはイベント→アジト→マップ移動→戦闘→イベントの繰り返しで進んでゆく（戦闘はないこともある）。アジトは自分の仲間との情報交換をするモード。ここでの会話がシナリオ分岐の条件となったりもする。マップ移動は、表示されるマップ内を自由に移動できるモード。戦闘は移動、攻撃、召還、道具などのコマンドを使用して戦うタクティカルバトル。戦闘に勝利したあとは、経験値を振り分けたりして自分や仲間たちを強化することができるのだ。

アジト
【台所】
おいしそうなにおいが・・・

▲アジト内を移動して、キャラに接触すると会話をすることができるのだ。

▼工場地や繁華街、スラムなど、いろいろな場所へ自由に移動することができる。

バトル

▲モンスター召還による攻撃がメインとなるので、各モンスターの特徴を把握しておこう。

S・RPG

スーパーロボット大戦α

冬予定
▶バンプレスト
▶価格未定
▶対応周辺機器未定

シナリオ、グラフィック、イベント、すべてにおいて大幅にパワーアップ!
シリーズ最多の登場作品数を誇る、これが「スパロボ」の最新型だ!!

新たに生まれた『スパロボ』! その名は『α』!!

「マクロス」がついに登場!!

有名ロボットアニメのキャラクターたちが一堂に会して戦う人気シリーズに、待望の新作がいよいよ登場! グラフィックやアニメーションはすべて新しく描き下ろされ、そのボリュームはなんと前作の10倍以上。完全オリジナルのシナリオには、ほぼ毎話ごとに行われるプレイヤーの選択によってルートが複雑に分岐する「ダブル・ブランチ・システム」が採用されている。戦闘アニメのオン/オフ機能も追加されているので、2回目以降のプレイもテンポよく楽しむことができるのだ。

シナリオ分岐がボリュームアップ!
◀シナリオ数や分岐数、ルート数はシリーズ最大! 何度でも楽しめるぞ!

ジャイアント・ロボも参戦!
▶N64版の『スパロボ大戦64』に登場が決定している「ジャイアント・ロボ」も!

気になる作品が続々登場!

Character

今回はシリーズ最多の31作品が登場。新たに加わった作品として、ファンからの要望が強かった「超時空要塞マクロス」シリーズや、『~F完結編』では登場しなかった「劇場版エヴァンゲリオン」がある。また、オリジナルキャラクターの「魔装機神」と「超機大戦SRX」の初共演にも注目だ。

◀「劇場版エヴァ」からは量産型EVAが登場。やはり9機同時に戦うのだろうか?

『スパロボα』の登場作品一覧

超獣機神ダンクーガ	グレートマジンガー
新世紀エヴァンゲリオン	劇場版マジンガーシリーズ
THE END OF EVANGELION	ゲッターロボ
機動戦士ガンダム	ゲッターロボG
機動戦士ガンダム0080 ~ポケットの中の戦争~	真・ゲッターロボ(原作マンガ版)
機動戦士ガンダム ~スターダスト・メモリー~	超電磁ロボ コン・バトラーV
機動戦士Ζガンダム	超電磁マシーン ボルテスV
機動戦士ガンダムΖΖ	勇者ライディーン
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	トップをねらえ!
機動戦士ガンダムF91	超時空要塞マクロス
機動戦士Vガンダム	超時空要塞マクロス ~愛・おぼえていますか~
新機動戦記ガンダムW	マクロスプラス
新機動戦記ガンダムW ~ENDLESS WALTZ~	ジャイアント・ロボ THE ANIMATION 世界が静止する日
無敵鋼人ダイターン3	魔装機神 THE LOAD OF ELEMENTAL
聖戦士ダンバイン	超機大戦SRX
マジンガーZ	

『α』の戦闘はここが違う!

Battle

『α』の戦闘システムでまず注目したいのは、マップ画面が3Dになったこと。従来の見下ろし2Dタイプから、立体感のあるクォータービューに変更され、マップに高低差が発生。高い場所から攻撃すると通常よりも命中率が上がるなど、戦略性がアップしているのだ。さらにステータス・ウインドウも一新され、より遊びやすくなっているぞ。

マップ画面は3D!

▲マップ上のユニットはSDキャラのグラフィックで全身表示されている。

新要素「防御攻撃」!

『α』では、新たな戦闘コマンドとして「防御攻撃」が加わった。これはその名の通り、相手からの攻撃を防御してダメージを半減させつつ反撃するというもの。こちらから与えるダメージも半分になってしまうが、ザコ敵などを相手にするときに有効な攻撃方法だ。

▲使いこなして戦闘をスムーズに進めよう。

▲Vガンダムの下半身を分離させて敵にぶつける攻撃も再現している。

演出も大幅パワーアップ!

ロボットの決めポーズやパイロットのグラフィックが挿入される「カットイン・システム」が強化され、戦闘シーンの臨場感がさらにアップ。すべて新たに描き下ろされたグラフィックも、ファンにはうれしいポイントだ。

▲ビームサーベルの軌道もユニットごとに異なっているぞ。

▶今までになかったパイロットのカットインが追加された。

▶ロボットのグラフィックも、より迫力のあるものに変更されている。

A・RPG

デュープリズム

秋予定
▶スクウェア
▶価格未定
▶MC（ブロック数未定）

1つの世界で2つのストーリーが展開する「デュープリズム」。「ゼノギアス」の開発スタッフが放つ、このファンタジーA・RPGの最新情報をお届けしよう!!

"遺産"開放の鍵となる「キューブ」にまつわるシーンを一挙公開!!

『デュープリズム』は〝遺産〟を求めてファンタジー世界を冒険してゆくA・RPGだ。プレイヤーは戦い方も性格も異なる2人の主人公のうち、どちらかを自由に選択できる。今回は2人が、絶大なる力を持つマジックアイテム〝遺産〟を求めることになる経緯や、〝遺産〟開放の鍵「キューブ」に関連する新情報＆新キャラを公開するぞ!!

▶地下遺跡には、〝遺産〟の封印を解く研究を行っていた前時代の大魔導士・エルロイのアトリエがあるという。キーストーンはそこの鍵。

キューブ発見!!

「これは！？
この装飾さは、いかにも宝石箱！

◀キーストーンを使って地下遺跡のアトリエに入ったミントは、謎の箱（キューブ）を難なく入手することができた。

ミント
「でも、そのメルって魔導士に頼めば
【キューブ】の使い方がわかるんでしょ？

◀持ち帰ったはいいが、キューブの謎が解けない。魔導士メルとは一体？

▼キューブの謎を解ける唯一の人物メルは、小人さんの捜索を条件にキューブの解読を引き受ける。

一人前の魔法使いなら
【遺産】の恐ろしさを知っているはず

絡み合う2つのストーリーが楽しめる!!

ミントとルウ、どちらかを主人公として選択すると、もう一方はキーパーソンとして物語に登場。また、2人の性格は正反対なため、同じイベントでも全く異なる展開や雰囲気が楽しめる。

"遺産"とは？

◀エイオンとは古代の魔法文明を創り出した魔導士たちの総称。

2人が"遺産"を求める理由

ルウ　モンスターに変身する熱血少年

吹雪の夜、育ての親クレアを謎の男・死の右腕に殺されてしまったルウ。クレアの蘇生を願い、死者をも蘇らせるマジックアイテム〝遺産〟を求めて彼は旅を続けている。攻撃方法は斧とモンスターへの変身（各モンスターの特殊攻撃を使いこなす）。

◀ルウは実の姉のような女性・クレアと穏やかに暮らしていた。

▶旅を始めて3年目でルウはようやく〝遺産〟の手がかりをつかむ。

ミント　魔法能力を持つわがまま（元）王女

ある王国の王女だったが、わがままで勝手な性格が原因で、妹のマヤに王位継承権を奪われてしまった。逆ギレして王国を飛び出したミントは、マヤに復讐し、ついでに世界を征服するために〝遺産〟を求めて旅することに！　攻撃方法は魔法がメイン。

◀この後、ミントはマヤに戦いを挑むが、あえなく撃沈…。

▶強力な魔法でライバルを蹴落としてミントは進む！

メル　「ファンシー・メル」の異名を持つ魔導士

年齢・本名・素性のすべてが謎につつまれている女性魔導士。妙な外見に似合わず、きわめてすぐれた魔力を誇る。〝遺産〟を開放しようとするルウやミントを初めはたしなめるが、最終的には小人さんの捜索を条件にキューブ解読に協力することに。アトリエ（家）の周囲はエキセントリックな趣味と魔力によりほぼ異次元と化しており、マトモな神経の人間は決して近づかないといわれている。

小人さん救出

ミント
「ファンシー・メルにたのまれて
あんたを探してたのよ。

ポプルプルル人

メルのアトリエに住んでいる小人さん

動きもセリフもキュートなポプルプルル人の主な役目は、ファンシー・メルのアトリエの掃除や洗濯、お留守番。バラエティに富んだミニゲームでお客さまをもてなしてくれることもある。森の中で迷子になり、ゴロツキたちに絡まれているところを助けることに。手に持っている白い玉付きの棒は何に使うのかな？

▲メルが謎を解いてくれたおかげで、キューブの開け方が判明。この中には一体何が？

▶光に包まれたキューブから、不思議な感じのする子どもが。その正体は…!?

この子どもが"遺産"開放の鍵!?

SLG 汽車でGO!

日本各地での運行の復活など、近ごろ元気なSLがこの冬PSで汽笛をあげる……。『電GO』のタイトーが放つ最新作は、懐かしくも新鮮なSL運転SLGなのだ!!

冬予定
- ▶タイトー
- ▶¥5,800(予)
- ▶MC(ブロック数未定)、DS(AC非対応)、『電車でGO!』コントローラ(ワンハンドルタイプ含む)

あの『電GO』シリーズにノスタルジックなSL仕様が登場!!

「電車シミュレータ」として巷の話題をさらった『電車でGO!』。その流れをくむ最新タイトルが、リリース決定！ 今回は、レトロな雰囲気が漂うSLがテーマだ。『電GO』をベースとしたシステムにSLならではのアレンジが加わり、今までにない操作感が味わえる。また、傾斜路対策のスイッチバックなど、鉄道ファン納得の要素も盛りだくさん。さらに2種類の『電車でGO!』コントローラの使用やシリーズ初の2P協力プレイも可能だ!!

田園風景が郷愁を誘う

のどかな田舎風景が臨場感を醸し出す。ちなみに、山手線など主要都市の路線をSLで走るというユニークなモードも収録される予定だ。

ファン感涙モノの車両が多数登場!?

写真は磐越西線での復刻や「貴婦人」の愛称でおなじみのC57型。ほかにも多くの人気SLが登場する予定だぞ。

電車運転SLGシリーズ『電車でGO!』とは……?

『電GO』はアーケードから移植された、人気の電車運転SLGだ。プレイヤーはマスコン(アクセルのようなモノ)とブレーキを駆使してダイヤと停車位置を守り、制限時間内に全区間走破を目指す。路線毎に難易度が異なり、『2』では秋田新幹線「こまち」などの高速車両も登場。インパクトの強いCMと変わったインターフェイスも話題に。

『電車でGO!』

▲運転席からの限りなくリアルな風景も魅力のひとつ。

『電車でGO!2』

◀『2』では、定刻通りに駅を通過する新ルールも加わった。

実車を忠実に再現したSL運転の魅力をチェック!

アナログ感あふれる発車プロセス

SLの仕組み(発車プロセス)を徹底チェック！ 最新のデジタル機器で管理された『電GO』とは違った趣が感じられる。

▲運転席には、石炭の釜などの見慣れない計器が所狭しと並んでいるぞ！

STEP.1 蒸気を溜める!!

SLの原動力はいうまでもなく蒸気。まずは石炭を燃やして水を蒸気に変え、一定量の蒸気を溜める。もちろん、走行中も絶えず石炭を炉にくべ続けなければならないのだ!!

STEP.2 空気圧ブレーキ解除!!

蒸気が溜まったら、安全装置であるブレーキを解除。SLの場合は空気圧の大きさでブレーキを調節する。『電GO』の8段階ブレーキと違って、ある程度の慣れと直感が要求される？

STEP.3 逆転機を回す!!

逆転機とは、いわゆる「ギア」のこと。発車時は逆転機を回して、「ロー」にセット。スピードがのってきたら再び逆転機を回してギアチェンジ！ 操作はかなり忙しくなりそう……。

STEP.4 加減弁を引く!!

準備が整い、いよいよ出発！ アクセルにあたる加減弁を引くことで蒸気の量を調節して、機関部に動力を伝える。また、発車時には車輪と線路の間に砂をまいて、車輪の空転を防ぐのだ。

こだわりの操作系&リアリズム!

操作系はちょっと複雑に思えるかもしれないけれど、実際には『電車でGO!』専用コントローラにも対応して、かなり遊びやすく調整されるとのこと。見た目にも排煙やドレインなど緻密な動きも再現されてSLらしさを演出。さらに、機関士と助手の2P協力プレイで楽しめば、臨場感もUP！

白煙を残して、懐かしい汽笛が響き渡る…

迫力の画面は2タイプ

ゲーム画面は、運転席と窓から身を乗り出した視点を自由に切り替えられるぞ。

出発進行!! その後は…?

「砂まき」「ドレイン」でこまめに調整!

走行中は石炭を燃やし続け、車輪の空転防止のために砂をまき、余った水を蒸気と共に排出(ドレイン)！ 今回は綺麗な景色に見とれているヒマはないかも!?

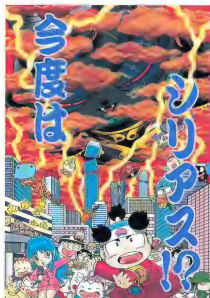
 注：画面は開発中のモノです。

TBL

桃太郎電鉄V(ブイ)

12月(予)
▶ハドソン
▶¥5,800(予)
▶MC(ブロック数未定) MT(4P対戦可)

パーティゲームの定番『桃太郎電鉄』の第8弾!! 今回は世紀末を記念(!?)して、装いも新たに「V」(ブイ)として登場するぞ!! 新要素もいっぱい!!

1999年の最後を飾るのは、やっぱりVで、キマリ!!

人気TBLの最新作『桃太郎電鉄V』がいよいよ登場!! 「ギーガボンビー」(前作『桃鉄7』に登場)の恐怖から2年、またしても地球に謎の飛行物体が…。そんな少しシリアス(!?)な出だしで始まる今回の『桃鉄V』。基本的なおもしろさはそのままに、数々の新要素を加えた最新バージョンで、楽しさはパワーアップ! さらにシリーズ初登場の「バラエティゲーム」で、特別ルールの5つのゲームも遊べるぞ!!

なんてことはないけど…

◀さまざまなカードを効果的に使って、ゲームを有利に進めよう。

◀人間同士の対戦では、カードを使った掛け引きが特に重要になるのだ!!

『桃鉄』はこうして遊ぶ!!

『桃鉄』は、目的地を目指して日本全国を移動するボードゲーム。行く先々で名産や物産を購入し、大金持ちになれば勝ちだ!!

1、目的地が決定!

最初にプレイ時間を決めてから、毎回ランダムに決まる目的地を目指す。移動はさいころ等で行われ、一番乗りができれば援助金がもらえるぞ。

2、行く先々でお買い物

移動中に駅(物件駅)で止まると、そこで売っている名産や物産などの物件が買える。いろいろな物件に投資して、どんどん資金を増やしていこう!!

3、ジャマ者を蹴散らし…

カード駅やカード売り場では、さまざまな効果を持つカードが手に入る。これらを効果的に使って、ライバルたちの行動を妨害しよう!!

4、イベントをこなして…

一定の条件で発生するスペシャルイベントをこなすことで、より多くのお金を稼ぐことも可能。最終的に、一番多くのお金を稼いだ人が優勝なのだ!!

目指せ目的地 目指せ大金持ち!!

今度の『桃鉄』は新要素がいっぱい!

Vはビジターの V?

鎌倉や伊賀上野などの新しい駅や物件の追加に加えて、新しいカードやイベントも採用。特に上のイラストにもチラリと姿を見せている、宇宙からの訪問者「Visitor」に関するイベントが、ゲームの行方を左右することになる。また、おなじみの「ボンビー」ファミリーや「モモスラ」以外にも、「ぺぺぺマン」などの新キャラクターが登場するぞ!!

ぺぺぺマン

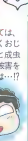
▲遠い星からさっそうと(?)登場。その正体は不明なのだ。

モモスラ

◀ときどき出現しては、都市を破壊していくおじゃまキャラ。幼虫と成虫が存在するのだ。被害を受けた都市の物件は…!?

ボンビーも健在!

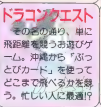
Vはバラエティの V?

◀好きなゲームを選んで楽しもう。どれも一筋縄ではいかないものばかり。また眠れない夜が続く…!?

「バラエティゲーム」で選べるゲームは全部で5つ。いつもの『桃鉄』の舞台をそのまま使って、すごろくあり、一発芸ありとさまざまな遊び方が楽しめるぞ。本編も含めれば、すべてを極めるのは至難の技!? また、毎月セーブできる機能や、物件をまとめ買いできる機能など、システム面にも改良が加えられて、さらに遊びやすくなったのだ!!

▲ゲームが増えたことで、対戦もヒートアップ!!

シリーズ初の「バラエティゲーム」を紹介!

へっぽこ旅日記
さまざまな条件付きで『桃鉄』をプレイできる。例えば、「最初から全員10億円持ってスタート」などの条件で遊べるのだ。

ボンビー王決定戦
一番早くマイナス100億円になった人が勝ちという「逆桃鉄」。ボンビーをいかに自分に付けるかが、勝負の分かれ目になるぞ。

すごろくの旅
「ラーメンの名所」や、「リゾート地」など、特定のお題に沿った目的地を順番に回る。一番早く駅を回った人が優勝となるのだ。

ドラゴンクエスト
その名の通り、単に飛距離を競うお遊びゲーム。沖縄から「ぶっとびカード」を使ってどこまで飛べるかを競う。忙しい人に最適!?

不毛な戦い
全部で99に増えた駅(町)を、順番にすべて回っていくもの。一番早く99駅を回った人が勝ちになるぞ。本当に不毛な戦いかも…。

AVG

夕闇通り探検隊

奇怪な噂の真相を解明する期待のホラーAVG『夕闇通り探検隊』の最新情報！ 今回は、謎に包まれていたシステムを実際のゲームの流れに沿って解説していこう

10/7（予）
▶スパイク
▶¥5,800
▶MC（2ブロック） AC（DS）対応

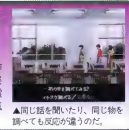
学校や、街でささやかれる"噂"の真相を探る！

主人公である、少年1人少女2人の3人組を操り、街でささやかれる噂の真相を求めて探検するAVG。リアルに描かれた日常に見え隠れする怪奇現象を解明するのが目的だ。主人公の入れ替えや、パノラマモードを駆使して謎を解き明かそう。

陽見（ヒルミ）市MAP

◀▲実在する街のようにリアルな陽見市。時間とともに変化する街の様子に注目。

3人の主人公を"噂"に合わせて選択しよう

このゲームには、性別も性格も違う3人の主人公がいる。誰をリーダー（操作するキャラ）にするかで、シナリオの展開が変化していくのだ。たとえば、「心霊を信じていないキャラは、心霊現象に気付かない」なんてこともあるぞ。

▲同じ話を聞いたり、同じ物を調べても反応が違うのだ。

3人組が陽見市を探検！

『夕闇通り探検隊』では、1日の流れを朝～夕方（学校）、夕方～夜（街中）、夜～深夜（自宅）の3つに分けている。ここでは、各シーンで何ができるのかを解説しよう。

STEP 1 学校で友だちの話を聞き"噂"入手

1日が始まると、3人から1人を選び学校のシーンへ。ここで実際にプレイするのは、休み時間のみ。自分の教室や、廊下にいる友だちと会話をして、街の"噂"を入手するのだ。この噂を手に入れてないと、STEP2での探索はできないぞ（ただ街を歩き回ることはできる）。また、噂には入手できる期間や入手できる人物が設定されている。毎日同じ行動をしているだけでは、新しい噂は手に入らない。ときには盗み聞きなんてのも……？

▲遠くから盗み聞き、こんな方法を使って噂を入手する場合も……。

相談モードで今後の行動を確認

学校のシーンが終わると、STEP2へ進む前に3人で相談するシーンになる。ここでは、現在入手している噂の調べ方（噂や発生場所の確認など）を話し合うことができる。相談中の会話には、噂を解明する大事なヒントが隠されている場合も多いぞ。

STEP 2 "噂"の現場を探して街を走れ！

放課後は、街を探索して噂の解明にはげもう。ここでも、シーンの最初にリーダーを選ぶことになるぞ。噂の場所についたら、怪しげなところ（画面上にマークが出る）を徹底的に調べて手がかりをつかんでいくのだ。ただし、真相解明への道のりはかなり複雑で、場合によっては何日もかかったり、リーダーを代えて再探索してみたり、といったことも必要になるぞ。

▲怪しいポイントでは、サーチマークが表示される。

重要ポイントはパノラマモードで！

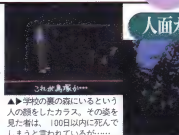
特定の場所では、自動的にパノラマ視点に切り替わることがある。このモードで発生するイベントは、噂を解明するための重要なカギを握っている場合が多い。

STEP 3 解決？ 失敗？ そして新たな"噂"へ…

門限が来ると、結果にかかわらず探索は自動的に打ち切られ、夜の自宅シーンへ。ここでは、探索シーンで選んだキャラの、自宅での様子を見ることができる。また、シナリオが進めば、このシーンで心霊現象が起こることも……!?

◀▲主人公たちの日常生活を垣間見られる。

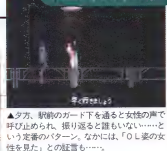
日常の中の恐怖、44の噂がキミを待つ！

どこの街にでもあるような、都市伝承を題材にした『夕闇』には、バリエーションに富んだ、44種類もの噂が登場する。もちろん、これらすべてが本物の怪奇現象とは限らない。その真相を解き明かすのは、ほかならぬキミたちなのだ。ここでは、その"噂"のホンの一部を紹介していくことにしよう。

人面カラスの噂

◀▶学校の裏の森にいるという人の顔をしたカラス。その姿を見た者は、100日以内に死んでしまうと言われているが……。

死体の噂

▼とあるボロアパートの204号室には、その部屋の住人が腐乱死体となって放置されているらしい!?

ガード下の幽霊の噂

▲夕方、駅前のガード下を通ると女性の声で呼び止められ、振り返ると誰もいない……という定番のパターン。なかには、「OL姿の女性を見た」との証言も……。

STG

STAR IXIOM（スターイクシオン）

ギャラガやバッツーラなど懐かしの宇宙種

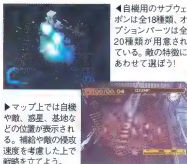
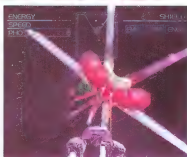
9/9 ▶ナムコ ▶¥5,800
▶MC（5ブロック） AC（DS対応）、AJ対応

銀河史上最大規模の戦争が勃発!!

凶悪な宇宙生命体から地球を守るために戦う3D・STGが『スターイクシオン』だ。プレイヤーは、マップ上で敵と戦う順番などの戦略を立てた上でバトルに挑む。用意されているモードには、凶悪な宇宙種族たち（ギャラガ、ウィムズデルタ、バッツーラ、ボスコニアンなど）との大規模なバトルに部下パイロットを引き連れて挑む**コンクエスト**、小規模ミッション（全30面）を重ねる**コマンド**、機体の操作や戦略の立て方を学ぶ**トレーニング**の3つがあり、初心者からマニアまで楽しめる。

▲どう猛な宇宙昆虫軍団ギャラガの長・クイーンギャラガ。知能は低く、リングレーザーを放ってくる。

▲基地での会話画面。基地では補給や自機の整備ができるほか、整備兵が戦闘時のポイントなどをアドバイスしてくれることも。

◀自機用のサブウェポンは全18種類、オプションパーツは全20種類が用意されている。敵の特徴にあわせて選ぼう！

▶マップ上では自機や敵、惑星、基地などの位置が表示される。補給や敵の侵攻速度を考慮した上で戦略を立てよう。

RPG

かえるの絵本 ～なくした記憶を求めて～

10/21 ▶ビクター／ビクターソフト ▶¥5,800
▶MC（1ブロック）

キミの冒険が絵本になるRPG！

▲賢者・ラドゥに1年間だけ人間の姿に戻してもらった主人公。ここから冒険が始まる。

記憶を奪われ「かえる」になった主人公が、1年間だけ人間の姿に戻り、呪いを解くために大冒険をくりひろげる…。プレイヤーは訓練やアルバイト、ミニゲームでキャラを鍛え（育成パート）、宿屋の主人から仕事（クエスト）を引き受ける。落とし物探しからモンスター退治まで、たくさんの冒険がキミを待っているのだ（RPGパート）！　また、特定のクエストをクリアすると、そのストーリーが美しい絵本になる「絵本メイクシステム」を搭載しているぞ。

◀これは道場での戦士訓練。ほかにも魔術士や神官、学者訓練がある。お金はかかるが効率がいいぞ。

▶クエストのなかには、街で出会ったキャラたちとパーティを組んで出かけるモノもあるのだ。

▲ゲーム中のストーリーは、美しい絵本として読むことができる。ちなみにベストエンディングを迎えると絵本は金色に！

ACT

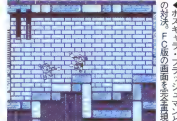
ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

9/2 ▶カプコン ▶¥2,800
▶MC（ブロック数未定）、PS（ブロック数未定）、DS（AC非対応）

あの『ロックマン2』をPSでプレイ！

『ロックマン』に続き『ロックマン2』もPSに移植！　世界征服をたくらむ科学者Dr.ワイリーがまたしてもロックマンに挑んでくるぞ。ゲームはFC版を復刻した**オリジナルモード**はもちろん、ヒントを見られる**ナビモード**や敵のデータを閲覧できる**データベース**、難易度やスピードを設定できる**オプションモード**、**ポケステ専用ゲーム**を楽しめるのだ！

◀ボスキャラ・フラッシュマンとの対決。FC版の画面を完全再現。

SLG

Breeding Stud'99（ブリーディング スタッド'99）

11/2 ▶コナミ ▶¥4,800
▶MC（ブロック数未定）

競走馬育成SLG『ブリスタ』最新作！

オーナーブリーダーとなって競走馬を育成するSLGが『ブリーディングスタッド'99』だ。プレイヤーは入厩後の調教を自ら手掛け、日本全国で開催されるレースでの勝利を目指す。また、有名騎手たちの実名での登場だけでなく、99年12月より採用予定のワイド馬券システムへの対応や、ラジオたんぱの宇野氏と檜川氏によるレースのフル実況もうれしい。

◀99年7月の宝塚記念までのデータを完全収録しているぞ！

SPG

FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー

発売中 ▶エレクトロニック・アーツ・スクウェア ▶¥5,800
▶MC（1ブロック）、AC（DS対応）、MT対応

欧州7カ国のリーグ戦も完全再現！

『FIFA99ヨーロッパリーグ・サッカー』は、ヨーロッパ主要7カ国の1部リーグ所属チームやW杯 '98代表全32チームなどをはじめとする計174チームが登場する本格派サッカーゲームだ。しかも、ペルージャの中田英寿選手が実名で登場するのは本作だけ！　モードは独自のカップ戦やリーグを作成できる**ワールドフォース**を含めた5つが用意されているぞ。

◀フレンドリーモードの試合では対戦相手を自由に設定できるぞ。

SPG

エキサイティングバス2

9/30 ▶コナミ ▶¥4,800
▶MC（ブロック数未定） つりコン対応

8種類のルアーでバス釣りを極めろ！

国内外の有名な湖が舞台のバス釣りゲーム。用意されているモードは、初心者向けの解説が入る**ビギナー**、好きな湖にチャレンジする**トレーニング**、3つの湖を転戦する**トーナメント**、時間内に釣ったバスの上位3匹の合計重量を競う**VSプレイ**、近未来の新種の魚を釣り上げる**ワールドモンスターフィッシング**の5つ。リアルに描かれた自然も要チェックだ。

◀釣り場は琵琶湖、霞ヶ浦からカナダの湖までとバラエティ豊かだ。

AVG

続・御神楽少女探偵団 ～完結編～

9|30（予）
▶ヒューマン
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）

魅力的なキャラクター、本格的なシナリオ、そして画期的なシステムで、推理AVGの新しいスタンダードを確立した『御神楽少女探偵団』。その続編がついに登場!!

再び帝都に猟奇の嵐が巻き起こる!!

大正・昭和初期の時代を舞台にした本格推理AVG『御神楽少女探偵団』に、いよいよ続編が登場。基本的なシステムは前作と同様、関係者と会話をして、重要な証言だと思ったら推理トリガー（RI）をオン。その証言の重要性に応じて推理ポイントがたまり、これを一定数ためることで次の展開へ進んでいく。トリガーの使用回数は制限があるため、重要性をよく考えて使わなくてはならないぞ。また、本作では操作性がさらに進化し、シナリオのボリュームもアップ。前作で好評だったおまけ要素もますます充実しているのだ!!

▲美しいグラフィックも健在。全編30分を超えるムービーシーンも、前作以上のボリューム＆クオリティとなっている。

推理トリガー
残りトリガー数と現在の推理ポイントが表示される。

アイコンパネル
会話相手の選択に使用。オプションの設定などもここで。

フェイスウインドウ
現在話しているキャラの顔が表示されるようになった。

行き先選択
移動シーンでは、この選択肢から直接選べるように。

インターフェイスの改良で、さらに快適な操作性を実現!!

会話相手や移動先をクリックする必要があった前作と異なり、本作では会話相手が画面右上のアイコンパネルにまとめられ、移動シーンも行きたい場所を選択肢から直接選べるようになった。これにより、さらに快適な操作性を実現しているぞ。画面の構成もわかりやすく整理され、メッセージスキップもさらに高速になっているのだ。また、前作同様、オプションも充実しており、文字フォントや壁紙、果てはカーソルの形にいたるまで、細かいカスタマイズも可能になっているぞ。

新たなる事件

再び御神楽探偵事務所の所員たちの前に立ちはだかる、不可解な事件の数々。ここでは、全5作の中から3つのシナリオを紹介しよう。

前作「猟奇同盟」を同時収録!!

前作に収録されていた「猟奇同盟」を同時収録。前作をプレイした人はご存知の通り、この事件は未解決。本作では「続・猟奇同盟」の前に必ずプレイする必要があるが、前作のクリアデータを持っていれば、飛ばすことも可能になっているのだ。

「続・猟奇同盟」

窮地に陥った巴たちの運命は?

諸星警部の依頼で、猟奇同盟を名乗る犯罪組織と関わってしまった探偵事務所の所員たち。そんな中、組織に誘拐された巴は催眠術をかけられ、あろうことか所長の時人を銃で撃ってしまう。重体で入院する時人、メンバーから孤立してしまう巴。そして、残された面面は猟奇同盟を捕まえるため捜査を開始するが……。

「蜃気楼の一族」

滋乃の過去に秘められたものは?

劇団関係者との会合へ顔を出すため、父とともに小野寺家を訪れた滋乃。幼い頃を過ごした懐かしの場所で迎えた夜、父親の激しいノックの音であわてて外に飛び出した彼女が見たものは、浅草の踊り子「日向まき」の無残な死体だった……。そして、滋乃の幼い頃の記憶がよみがえるとともに、事件は思いもよらない展開へと発展して行くことになる。果たしてその結末は?

「暗闇の手触り」

時人の推理が冴え渡る番外編!

新潟の浄光寺へと墓参りにやってきた時人、美和、蘭丸の3人。そこへ、奇妙な殺人事件が起こったので捜査に協力をして欲しいと多岐川刑事がやってくる。時人は渋々協力をすることになるが、いつもの3人娘は東京に残してきている。このため、時人、美和、蘭丸の3人で捜査を開始することになったのだが……。

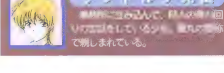
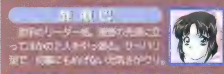
登場人物

御神楽探偵事務所のメンバー

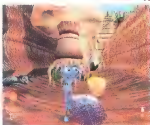
[illegible]

ランドルフ丸山
[illegible]で親しまれている。

a bug's life (バグズ・ライフ)

ACT

10|28 ▶コナミ ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

ディズニーの人気アニメがPSに登場!!

ディズニーのフルCGアニメとして大ヒットを記録した、「バグズ・ライフ」がPSに登場するぞ。ゲームは3Dタイプの謎解きACTで、映画のストーリーをそのままに、全15章のステージで構成されている。「トレーニングモード」で基本動作を練習できるので、ACTが苦手な人も安心なのだ。ステージの合間には美しいCGムービーも楽しめるぞ!!

◀映画同様の美しいフィールドで、個性的な昆虫たちが大活躍するぞ。

伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2

RPG

10|28 ▶アイディアファクトリー ▶価格未定 ▶MC(4ブロック) PS(6ブロック)

新要素満載のリメイク版が登場!!

『伝説獣の穴』は持っているCDを使ってダンジョンを作り、モンスターを集めていくRPG。使うCDによって、ダンジョン内に生息するモンスターやマップの種類が変化するぞ。基本システムは前作『モンスターコンプリワールド』と同じ。新要素として女の子の主人公が選択可能になり、COMと対戦できる「勝ち抜きモード」が追加されたのだ。

◀主人公は男女から選択可能。女の子を選ぶと違った展開が。

マイガーデン

SLG

9|2 ▶テクノソフト ▶¥5,800 ▶MC(3ブロック)

愛情を込めて立派な庭を造ろう!!

自由に花や木を植えて、手軽にガーデニングが楽しめる『マイガーデン』。みんなが集まる素敵な庭を造って、5年後のコンテストで優勝を目指そう。種まきや水やり、そして草取りなど、庭の手入れはかなり多忙。庭を訪れる街の住人と会話して、ガーデニングの情報を集めるのも重要なのだ。電話注文で庭に使うアイテムや資材を購入することも可能だぞ。

◀植物の特性を把握して、愛情を込めて世話するのが大切なのだ。

STRAY SHEEP ～ポーとメリーの大冒険～

AVG

9|9 ▶ロボット ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) AC(DS対応)

かわいい「ポー」が大活躍するAVG

羊のポーを操作して、大小10カ所のステージを冒険していくAVG。さらわれた黒羊のメリーを助けるため、「この世の果て」にある「ヴォルブス城」を目指そう。「!」マークが表示される場所でボタンを押すと、「しらべる」「はなす」などのコマンドが出現するので、さまざまな場所をチェック!! ミニゲームに挑戦するイベントも存在するぞ。

◀コミカルなキャラクターが魅力のほのぼのAVGなのだ。

ジェレミー・マクグラス スーパークロス98

RCG

9|2 ▶タイトー ▶¥2,000 ▶MC(5ブロック) AC(DS対応)

モトクロスの興奮を完全再現!!

海外の人気ソフトを驚きの低価格でリリースするタイトーの新ブランド「グローバルゲームセレクション2000」の第1弾。変化に富んだ7種類のコースが楽しめる、モトクロスを題材にしたRCGだ。有名なモトクロスバイク選手ジェレミー・マクグラス氏が総合監修を担当。オリジナルコースのエディットをしたり、自分のゴーストと対戦することも可能だぞ。

◀ジャンプ台や大小のバンクがひしめき合うコースを疾走しよう!!

フォーセイケン

STG

9|2 ▶タイトー ▶¥2,000 ▶AC(DS対応)

同じく「GGS 2000」タイトルの第1弾。圧倒

360度全方向に展開する3D・STG!!

『スーパークロス98』と同じ日に発売される、もう1本の「GGS2000」タイトル。文明が崩壊した未来を舞台に、自由に武器が選択できる戦闘マシンに乗って、全14ステージを戦う3D・STGだ。選べるキャラは全部で16人。ストーリーモードの「シングルプレイヤー」と、上下2分割の画面で1対1の対戦を行う「デスマッチ」の2つのモードが楽しめる。

◀360度、自由な方向に移動可能。美麗なグラフィックも要注目だ!!

俺のヨット ～がんばれニッポンチャレンジ～

SLG

9|9 ▶トミー ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)

PS初のヨットレースSLGが登場!!

『俺のヨット』はヨットの船長として乗組員を指揮して、洋上のマッチレースを戦うSLG。優秀なクルーやパーツを集めて自分だけのヨットを完成させ、チャンピオンシップでの優勝を目指そう。今作は、実在のチームや専門雑誌の協力でレース艇や帆の動きなどをリアルに再現。手軽にレースだけを楽しめる、「フリーコースモード」も存在するぞ。

◀刻々と変化する風の流れを把握して、的確な指示を与えよう!!

東京惑星プラネトキオ

AVG

発売中 ▶アスミック・エース エンタテインメント ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

未来の東京23区を宇宙人から取り戻せ!!

近未来の空中都市「プラネトキオ」を、謎の宇宙人の侵略から守る一風変わったAVG『東京惑星プラネトキオ』。全部で7つのステージは、江戸っ子ばかりが住むアサクサ島や、動物園があるウエノ島など、個性的なものばかり。さまざまなアイテムや情報を集めて、宇宙人との直接対決に備えよう。攻撃アイテムを選択して決定するだけの簡単バトルなのだ。

◀登場するのはどこかヘンなモノばかり。ムービーも要チェックだ。

AVG

君の気持ち、僕のこころ

超能力を持った主人公が、さまざまなドラマを体験していく一風変わった恋愛AVG!!

9|14	▶タカラ
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

超能力でヒロインの秘密に迫れ!!

『君の気持ち、僕のこころ』は、高校を舞台に、主人公が同級生たちとのさまざまなドラマを体験できる"ラブコメ"AVG。修学旅行までの1カ月で、意中のヒロインの心を射止めるのが目的だ。超能力を持つ主人公は、人や動物の心に"憑依(ひょうい)"して、その肉体を自由に操れる。この能力をいかにうまく使うかが、ハッピーエンドへのカギとなるぞ。また、プレイするごとに恋愛対象キャラが増えたり、イベントの内容が大きく変化する。何度も繰り返して遊ぶことができるのだ!!

▲1度見たCGは「おもいで」モードで鑑賞できる。ちなみに彼女は2周目から攻略可能な豊田裕子先生。

▲「朝」と「昼休み」、そして「放課後」に、学校や町の中から行き先を選択。そこで登場するキャラも画面に表示されるのだ。

◀ゲームに新しいキャラや用語が登場するたびに、内容が増えていく「辞書モード」。登録できる単語は全部で366種類！

▶「おもいで」モードでは、ゲーム中に集めたヒロインたちのデータをチェックできる。キミはどこまで調べられるか!?

AVG

ルングルング ～ドロシーの大冒険～

さまざまなアイテムを作り出して、悪い魔女に封印された「オズ」の国を解放するAVGだ

10月(予)	▶TYO
	▶¥5,800
▶MC(1ブロック) DS(AC非対応)	

「魔法」でメルヘンの世界を取り戻そう!!

『ルングルング』は、童話「オズの魔法使い」を題材にしたAVG。悪い魔法使いによって色や音、そして時間まで封印された「オズ」の国が物語の舞台だ。主人公ドロシーはアイテムを合成して、さまざまな効果を持つ魔法のアイテムを作り出すことができる。アイテムを使って謎を解き、開放した住人たちと協力して、「オズ」の国の平和を取り戻すのだ!!

◀3Dポリゴンで表現されたフィールド。視点も自由に変更可能!!

RPG

バロック 歪んだ妄想

SSで話題を呼んだ異色のRPGがPSに登場。「神経塔」を探索して世界の謎に挑め!!

10|28	▶スティング
	▶¥6,800
▶MC(3ブロック)	

いったいこの世界に何が起きたのか…!?

『バロック』は記憶を失った主人公が、破滅した世界の謎を求めて「神経塔」を探索するRPG。3Dで構成されたダンジョンは、プレイするたびに地形が変化する。また、ゲームはリアルタイムで進行しているので、常に敵の出現に注意しなくてはならないぞ。250種類以上のアイテムを駆使し、「異形」と呼ばれる謎の敵と戦いながら、塔の最深部を目指せ!!

◀ゲームに登場する敵や、「神経塔」などのデザインは必見だぞ!!

新作ソフトニュース NEWS

あの人気漫画の名シーンがゲームでよみがえる!!

『ニャニャンがニャン』は猫人族の女の子「ニャーニャ」が、「クリスタルボール」を求めて冒険していくライト感覚のRPG。登場キャラがかわいくて難易度も低いので、初心者でも安心してプレイできるぞ。『FISH EYES Ⅱ』は人気釣りSPGの第2弾。リアルなグラフィックで大自然や魚の動きを楽しみながら、川や海で釣りまくれ!! 「週刊少年マガジン」で好評連載中のバスケ漫画「ハーレムビート」が、SLGとして待望のゲーム化。インターハイ優勝を目指して練習に励みながら、お気に入りのキャラとの親睦も深めよう。『プロ麻雀 極 天元戦編』は、実際に行われた大会をモデルにした、人気麻雀ゲームの最新作。麻雀界を代表する16人のプロ雀士を相手に、さまざまなモードで麻雀を楽しもう!!

『HarlemBeat You're The One』より

ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン

▶10|21 ▶RPG ▶トンキンハウス ▶¥5,800

◀ほのぼのとした雰囲気で統一された世界観に注目。戦闘で登場するモンスターも、どこか憎めない相手ばかりだ。

FISH EYES Ⅱ(フィッシュアイズ2)

▶11月 ▶SPG ▶パック・イン・ソフト ▶¥5,800

◀世界の川や海を忠実に再現した、23のステージに70種類の魚が登場。ポケステや釣りコンにも対応しているぞ。

Harlem Beat You're The One

▶10|28 ▶SLG ▶コナミ ▶¥5,800

◀漫画の主人公・成瀬徹か、男子or女子マネージャーの3人からプレイヤーを選択。オリジナルキャラも登場!!

プロ麻雀 極 天元戦編

▶10|28 ▶TBL ▶アテナ ▶¥5,800

◀「フリー対局」や「七大タイトル制覇」、そして「天元戦」など、さまざまなモードでプロの打牌を学ぼう!!

手に汗握(にぎ)らない
ほのぼのアドベンチャー

PlayStation

1999.9.9 WAKE UP!?

「ストレイシープ」が、ついにプレイステーション用ゲームソフトになりました。
バラエティーにとんだ登場キャラクターたちとのステキな出会いや、楽しいミニゲーム、数々のイベントなどなど、
子供からオトナまで最後まで楽しめる「大長編ほのぼのアドベンチャーゲーム」いよいよ登場です。
ゲーム初心者？ 大歓迎！
The Adventure of POE and MERRY
STRAY SHEEP
＊ポーとメリーの大冒険＊
ほのぼのアドベンチャーゲーム／標準価格5,800円(税抜)
予約受付中
【番組情報、グッズ情報、ゲーム情報満載のストレイシープオフィシャルサイト】 http://www.fujitv.co.jp/
アナログコントローラ DUAL SHOCK 対応
発売元:株式会社ロボット 〒150-0021 東京都渋谷区恵比寿西2-19-9 お問い合わせ、ご質問はe-mailで受付ております。メールアドレス→camomile@robot.co.jp
"PS"マークおよび "PlayStation"は株式会社ソニー・コンピューターエンタテインメントの登録商標です。 ©1999 FUJI TELEVISION / ROBOT / LINKS

Camomile

電撃ポケットステーション PocketStation

1999 9/10

どこでもいっしょ

作った人に直撃！『どこいつ』のヒミツに迫る!!

発売から1カ月が過ぎて、ますます盛り上がる『どこでもいっしょ』。今回は、そんな『どこいつ』に関する素朴なギモンを解き明かすべく、開発スタッフに直撃インタビューを決行！　メチャクチャ気になる“お別れ”の話から、ポケピたちのステータスのことまで、これを読んだらすべて解決。これでキミも『どこいつ』マスターだ!!

教えてほしいニャ！

『どこでもいっしょ』ディレクター
高橋宏典さん
㈱ソニー・コンピュータエンタテインメントの制作部に所属する、ポケピたちの育ての親。今回は電撃ポケステ読者のために、とっておきのヒミツを語ってくれました

■SCE I ■発売中■¥3,800
■ETC■必要ブロック数15

Q1 ある日突然ポケピがいなくなっちゃったんですけど…!?

A1 「実はポケピたちとは、いっしょに暮らし始めてから11日目にお別れすることになります。前日（10日目）の会話で予告があって、翌日（11日目）の夜12時までにＰＳ本体に戻すように頼まれますから、言われた通りにしてあげてください。お別れのあいさつのあとでエンディングになります。ただし夜12時を1分でも過ぎると、ポケピたちは何も言わずにいなくなってしまうので注意してください」

Q2 お別れしたあとに、ポケピが戻ってくることがあるってホント!?

A2 「たくさん遊んだり話したりしてポケピと仲良くしていると、エンディングのスタッフロールのあとで“やっぱりもう少し…”と言ってポケピたちが戻ってくることがあります。延長される期間は2日～4日で、この日数は10日目までにどれだけ仲良くしていたかで決まります。つまりポケピといっしょに暮らせるのは、最大で15日間というわけです。戻ってくる理由はポケピによってそれぞれ違うんですけど、特にウサギはいっしょに暮らすことになった本当の理由を話してくれるので必見ですよ」

Q3 どうすれば期間が延長されるんですか？

A3 「とにかくポケピとコミュニケーションをとることです。特に、どれだけポケピの話を聞いてあげたか、どれだけ友だちを増やしてあげたかが重要ですね。ただ、いろんな要素を総合的に見ているので、通信をしないで1人で遊んでいて延長されることもあります。IQやptsの値で決まるわけではないんですよ」

Q4 知らない間にIQが下がっていることがあるんですけど…!?

A4 「IQはプレイヤーが直接ポケピに教えたコトバの数を表しています。“贈り物”によって覚えたコトバや、ほかのポケピに教えてもらったコトバは含まれません。でも、ポケピたちが覚えられるコトバの数には限界があって、最大で196個って決まってるんですね。それ以上教えると、古いものから忘れていっちゃう。だから、最大の状態で贈り物をしたりすると、それはIQにはカウントされず、代わりに直接教えたコトバを忘れるので、IQが下がっちゃうんです」

ネコぬいぐるみ(M)
予価¥1,800
9月発売予定

Q5 しりとりでポケピにコトバを選ばせると、平気で“ん”のつくほうを選んじゃうんですけど…？

A5 「実は2つのコトバからポケピがどちらを選ぶかは完全に五分五分。語尾が“ん”かどうかなんてまるで気にしていません。そこはまあ、動物のやることなんで…(笑)。ちなみにIQの高さも無関係です」

IQとかptsとかいうのはいったいなんだロボー？

ポケステの「♥♥♥」で確認できるIQとptsの値は、それぞれプレイヤーが教えたコトバの数と、しりとりやクイズで得たポイントを表している。これらの数値が高くても別に得をするわけではないが、ptsが高くなると、ポケピがプレイヤーに、いろんな称号をつけてくれる（右の表参照）。意味はないけど、なんとなくうれしくなっちゃうかも!?

◀ptsが1000を超えるとメニューに「ランキング」の項目が登場。いつでも自分の称号を確認できるぞ!!

ptsに応じてポケピがつけてくれる称号（ランキング）

	ネコ	ロボット	イヌ	ウサギ	カエル
[illegible]	プレイヤーをネコに例えると…	プレイヤーの知能は…？	プレイヤーのメルヘン度は…？	プレイヤーのIQは…？	プレイヤーの強さレベルは…？
[illegible]	こねこ	ソロバン	あかずきん	王	したっぱ
[illegible]	ちびネコ	でんたく	しらゆきヒメ	王 日本一	くろオビ
[illegible]	しろネコ	かんすう でんたく	シンデレラ	王 アジア チャンプ	ナゾのふくめんレスラー
[illegible]	ドロボーねこ	パーソナル コンピュータ	ヘンゼルとグレーテル	王 世界一	日本チャンピオン
[illegible]	ボスねこ	ワーク ステーション	ラプンツェル	の ホームラン王	500円だまを ユビで まげられる
[illegible]	うみネコ	メイン フレーム	かぐやヒメ	流 めんきょかいでん	いしを かみくだける
[illegible]	いりおもてヤマネコ	スーパー コンピュータ	ねむりヒメ	流 17代目家元	手とうで ビールびんが 切れる
[illegible]	ながぐつを はいたネコ	ウルトラ コンピュータ	にんぎょヒメ	の しゅら	世界チャンピオン
9000～9998	まねきネコ	ミラクル コンピュータ	ハーメルンの ふえふき	の ならず者	クマごろし
[illegible]	ねこみみの おヒメさま	スーパー ウルトラ ミラクル コンピュータ	りゅうぐうじょうの おとヒメさま	王 めんきょかいでん スーパーうちゅう一	うちゅう人をも すででたおせるスーパー[illegible]

どこいつニュース　友だちが買った『どこいつ』を、自分のポケステにダウンロードして遊んでいる人も多いと思うけど、ずっとポケステだけで遊んでいると、グラフィックや会話の内容がマンネリ化してしまう。いろんな会話を楽しむためにも、毎日ＰＳ本体に戻してあげるようにしよう。絵日記もチェックできるしね。

フレゼントの応募方法：ハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、●うちわの場合…〒101-8305（株）メディアワークス DPS『どこいつ』うちわ係、●ストラップの場合…〒101-8305（株）メディアワークス DPS『どこいつ』ストラップ係まで応募しよう。しめ切りは9月9日消印有効。1枚のハガキで両方に応募することはできないので注意!!

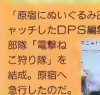
どこいつレポート1 『どこいつ』が原宿ジャック!!

発売を記念して、東京・原宿の竹下通りで『どこいつ』のキャンペーンが行われたぞ。7月24日からの数日間、竹下通りをネコのトロが占拠して『どこいつ』の魅力を大々的にアピールしたのだ。初日はトロのうちわが配布され、通りの上には200体ものトロのぬいぐるみ（非売品）がぶら下げられて大にぎわい。通行人たちも思わず足を止めて、興味津々といった感じで見物していたぞ。

アンケートもしたのニャ！

好きなポケピ（原宿女の子編）

せっかく原宿まで来たのに、そのまま帰るのは寂しいということで、竹下通りを歩いている女の子100人に突撃アンケートを敢行したぞ。好きなポケピを第一印象で選んでもらったところ、左のような結果に。ネコが僅差で勝利!?

「原宿にぬいぐるみ200体」という情報をキャッチしたDPS編集部は、ネコ好き特殊部隊「電撃ねこ狩り隊」を結成。原宿へ急行したのだ。

▲現場に到着した隊員たちは、すぐにアーチを占拠するターゲットの群を確認。さっそく捕獲作戦開始!?

◀網を構え、慎重に獲物に迫る「ねこ狩り隊」。隊員たちの目が光った瞬間…!?

▲間一髪で現れてトロをかばうSCEIの広報さん。「そこをどけ！」「ダメ、トロをいじめないで!!」

▲「これをあげるから見逃して♥」グッズをもらってあっさり引き下がる隊員たちだった

トロのうちわをプレゼント！ 10名

…というわけでゲットしたトロのうちわを、10名の読者にプレゼント。希望者は欄外の応募方法に従って、どしどし応募しよう!!

どこいつレポート2 名刺交換情報

▲先日東京で行われた名刺交換会。たくさんの人が参加していたのだ。

『どこいつ』の大きな楽しみといえば、名刺交換をはじめとするユーザー同士のコミュニケーション。でもまわりにポケステを持っている友だちがいなくて、困っている人も多いのでは!? そんなときは、インターネットなどを通じて各地で開催されている、名刺交換会に参加してみよう。これがきっかけで、新しい友だちができるかも!?

カエルぬいぐるみ(M) 予価¥1,800 9月発売予定

というわけで…

やります!! 東京名刺交換会のおしらせ

「名刺交換する相手がいないよ～」というキミのために、DPSの主催で名刺交換会を開催するぞ。参加希望者は9月5日の正午に新宿都庁前ふれあいモールに集まろう（東京以外の人はごめんなさい!）。当日は電撃ねこ狩り隊もスタッフとして参加。もちろん『どこいつ』をダウンロードしたポケステは忘れずにね!!

▲目印はコレ。ポケピを連れて全員集合!!

大好評御礼 「友だちカード」全員プレゼント続行しま――す!!

前号で告知した「友だちカード」全員プレゼントに、予想を上回る応募が殺到!! そんな大好評にお応えして、しめ切りはもう気にしないことにします！ 切手を貼った封筒を2つ用意し、希望のポケピの種類を明記の上、右の要領で応募してください。

◀名刺交換をアピールするカードだ。

●あて先●
〒101-8305 (株)メディアワークス
DPS「どこいつ」プレゼント係

人気のキャラは？

右は「友だちカード」プレゼントに応募してきた読者が希望するポケピの割合（8月17日現在）。まずネコで始める人が多いためか、今のところネコが圧倒的な人気だ。

好きなポケピ（DPS読者編）

ウサギぬいぐるみ(M) 予価¥1,800 9月発売予定

『どこいつ』グッズいろいろ発売予定！

5名

▲超かわいいトロの携帯ストラップを、5名の読者にプレゼント。詳しくは欄外を見てね。

『どこいつ』のグッズも秋から続々と登場するぞ。このページで紹介しているぬいぐるみ以外にも、いろんな企画が進行中なのだ。

グッズの予定（一部）

ぬいぐるみ(S)
ぬいぐるみ(M)
ピンバッヂ
ぬいぐるみキーチェーン

ロボットぬいぐるみ(M) 予価¥1,800 9月発売予定

イヌ ぬいぐるみ(M) 予価¥1,800 9月発売予定

今日のポケピさん

ウサギ編

街のどこかで暮らしているポケピたちの様子を、写真で紹介していくこの企画。今回はインタビューに答える高橋さんを見守るウサギです。「ヘンなこと言っちゃダメだピョン！」

盗まれてしまっていたのだ。『どこいつ』人気の一端を示すエピソードだけど、ドロボウは犯罪だってば！（ねこ狩り隊もガマンしたのに…）

ますますスゴイ！ ポケステ対応タイトルを一挙大紹介!!

PAQA ＝ ポケステ ＋ ハンペン星人

『ＰＡＱＡ』は謎の宇宙人〝ＰＡＱＡ〟と会話して、コミュニケーションを楽しむソフト。ポケステにダウンロードした瞬間から液晶画面に顔を出して、音声と文字で話しかけてくるのだ。最初はプレイヤーのことをいろいろ質問してくるので、イエスかノー、または数字を入力して答えてやろう。やがてその知識をもとに、いろいろな意見や感想、ときには悪口を言ってくる。「オマエ、ちゃんとフロ入れよ」とか「自分でイケてると思ってんの？」とか、その内容は実にさまざま。むかつくこともあるけれど、地球人とまったく異なるその感性に、ハッとさせられることもしばしばなのだ。

▲これがＰＡＱＡの部屋。タンスの中には着替え用のポケステがいっぱい入っているのだ（笑）。

■ＳＣＥＩ■9月22日■¥3,800
■ＥＴＣ■必要ブロック数10〜15

PAQAって実はイヤなヤツ!?

かわいい姿をしているけど、PAQAはかなり口が悪い。宇宙人の感覚で遠慮のない言葉をズケズケ言うので、本気で怒り出す人もいるかもしれない。でも本音でつき合っていくうちに友情が芽生えたり…なんてことも!?

◀こんな質問、大きなお世話なんだけど。

◀給料の額を聞いてくる。答えると…

PAQAってけっこう使えるヤツ？

必要なツールをダウンロードすることで、PAQAの持っている便利な機能を使うことも可能だぞ。アドレス帳や電卓、カロリー計算など、その機能は実に多彩。ただしその間は会話ができなくなるので注意!!

■ルーレットでワリカン計算もオッケー！

▲ワリカン計算機能。額と人数を入力すると…。
▲一瞬で1人あたりの金額を教えてくれるのだ。
▲さらに端数があるときは、ルーレットで…。
▲押しつける相手も決まるので、問題なし!?

Pocket じまん™

ポケステ用のオリジナルゲームを作ってプレイ!!

ポケステで遊べるRPGやAVGを、誰でも簡単に作ることのできるソフトが登場するぞ。この『Pocketじまん』を使えば、感動のRPGから4コマ漫画風の簡単な作品まで自由に作成可能。キミだけのゲームを作って、友だちに自慢しよう!!

▲最初から入っているデータをアレンジしていくことで、初心者でも手軽にゲーム作りが楽しめるのだ。

RPGもアドベンチャーも思いのまま！

3Dマップ上に壁やモンスターを配置していくことで、3DダンジョンRPGが作れる「RPGアレンジ」など、さまざまなモードでプレイヤーをサポート。サンプルゲームの量も多いので、プレイするだけでも楽しめるぞ!!

◀マップをデザインして、RPGを作成中

◀オープニングやエンディングも作れるぞ!!

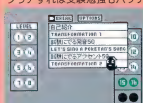
■ＳＣＥＩ■発売日未定■価格未定■ＥＴＣ■必要ブロック数15

ポケ単™

ポケステで覚える英単語!!

『ポケ単』はポケステを使って、楽しみながら1600個の英単語を覚えることができる新感覚ソフト。スペルを完成させる「ＴＥＳＴモード」や、1000個の単語に連続で挑戦する「東大モード」などモードも多彩。全部クリアすれば受験勉強もバッチリだぞ!?

▲表示された単語のスペルを完成させよう。難しいときのヒントつき!!

▲今度は逆に英単語の意味を選択。いつでもどこでも勉強できるのだ。

▲ＰＳ本体でも、さまざまなモードが楽しめる。しっかり勉強（!?）しよう。

オバケのスペクターがサポート！

▶正解するとほめてくれるのだ。

ゲーム中では、もの知りオバケのスペクターくんが、プレイヤーの手助けをしてくれるぞ。

スペクター

■ＳＣＥＩ■10月21日■¥2,800■ＥＴＣ■必要ブロック数15

pop'n music 2™

どこでもポップンミュージック！

人気の『ポップンミュージック２』はポケステにもバッチリ対応。データをダウンロードすると、一度クリアした曲をミニゲーム「どこでもポップンミュージック」で遊ぶことができるのだ。タイミングよくボタンを押して、いろんな曲を演奏しよう!!

◀メインキャラのミミとニャミが、楽しく踊るのだ!!

▶ボタンが５つの簡易版が遊べるぞ。意外に手強い!?

■コナミ■9月14日■¥4,800■ＥＴＣ■必要ブロック数５

ぽけすてニュース

9月22日に講談社から発売される「ＢＯＹＳ ＢＥ… 2nd Season」もポケステに対応している。

NEXT WAVE

PSの次を見すえる先取り(?)ページ

3形態に変形する可変戦闘機バルキリーを駆り、超音速のドッグファイトを体験！　エースの名にふさわしい戦いを繰り広げるには、各形態の使いこなしがカギとなるぞ!!

バルキリーで戦う快感を満喫!!

前作『ＶＦ－Ｘ』は、単なる３Ｄ・ＳＴＧではなく、「マクロス」シリーズの大きな魅力である可変戦闘機バルキリーによる空中戦を再現することを目指したものだった。『ＶＦ－Ｘ２』では、そのコンセプトをしっかりと受け継ぎつつ、新システム〝バリアブルビュー〟を採用。自機を操作しながら、アニメ同様の自在なカメラワークによる、ド迫力の戦闘が実現したのだ。各形態の特性も、よりハッキリと区別されて、変形を使いこなす楽しさもアップしているぞ。バリアブルビューによる独特の空中戦は、慣れないうちは難しく感じるかもしれないが、今回解説しているポイントを押さえておけば、すぐに自由に戦うことができるようになるはず。すべてが進化した『ＶＦ－Ｘ２』で、キミも大空に挑もう!!

◀マクロスシティ上空で、無人機ゴーストと対決！　シチュエーションも多彩になり、ファンにはたまらない戦いが続出!!

今回のネクストは？

いよいよ発売が目前に迫った『マクロスＶＦ－Ｘ２』。今回は空中戦を制するためのワンポイント解説つきで、その魅力を徹底チェック！　アニメのスピード感を完全再現した新システム〝バリアブルビュー〟の迫力をキミも体感しよう!!

▲デストロイドモンスターに変形する可変重爆撃機ＶＢ－６は、初登場のオリジナル機。この迫力を見よ!!

ストーリーも要チェック!!

シリアス、かつ壮大なスケールの物語も、大きな見どころ。「マクロスプラス」や「マクロス７」よりも少しあとの世界を背景に、独立戦隊ＶＦ－Ｘの戦いが描かれるのだ。

◀パイロットたちの視点で〝何のために戦うのか？〟が問われていく。

マクロスVF-X2　■9月2日発売　■3D・STG　■バンダイビジュアル　■¥6,800

明日のトップエースに贈る「VF-X2」基礎講座

▶圧倒的なスピードが武器!!

ファイター
FIGHTER

ＶＦシリーズの基本的な運用形態であり、ゲーム中でもメインで活躍する。高速で飛行し、ロックオン距離の長いミサイルで敵をしとめるのが、ファイターの戦法だ。ファイターにとっては、その機動力が大きな武器だが、高速で移動し続けているので、逆に低速のバトロイドや地上の敵などが相手の場合は、捉えにくいこともある。

特徴
- 高速で飛行し、停止はできない
- バルカン攻撃は正面のみ
- ミサイルをかわしやすい
- ロックオン距離が長い

ファイターの攻撃範囲

……ここが使いどころ！……

ドッグファイトや、固定ターゲットへのヒットアンドアウェイなど、さまざまな場面で活躍。使いどころというより、地上でのミッション以外のほとんどは、ファイターで戦うことになるだろう。バリアブルビューのダイナミックな視点がもっとも楽しめる形態でもある。空中戦の迫力を存分に味わおう。

▲追ってくるミサイルを、華麗にかわすこともできる。今回は、可変翼の変化が再現されている点にも注目。

攻略 これがドッグファイトの基本スタイルだ！

ミサイルで攻撃するには、ファイターの正面に一定時間、敵機を捉え続けてロックオンする必要がある。敵機を捉えるコツは、左右へのロールで自機のコックピットを敵機のいる方に向けてから上昇するという手順を、つねに意識して操作すること。序盤のステージで、しっかり練習しておこう。

▲マークされた敵機が、左上にいる場合…。

▲まず、✚キー左で左ロールして敵機を捉え…。

▲そのまま✚キー下で上昇。これで敵機が正面に！

3つの形態を使いこなせ！

GERWALK
ガウォーク

ＶＦ－Ｉの開発過程において、その変形途中の形態でのホバリング能力の有効性が認められ、正式に取り入れられたもの。動きはやや鈍いが、ミサイルとガンポッド両方を使用した固定目標への集中攻撃が得意技だ。

▶攻撃任務のかなめだ!!

特徴
- ロックオン範囲が下方に広い
- バルカンの攻撃範囲は狭い
- 空中での停止が可能
- 攻撃をかわしにくい

ガウォークの攻撃範囲

ミサイル
バルカン

……ここが使いどころ！……

自機の下方を中心に、攻撃をしやすいのが特徴。動きにクセがあり、激しい攻撃をかわすのは困難なため、ガウォークに頼りきることはできない。ファイターで接近して、ガウォークで攻撃、再びファイターで離脱といった具合に、変形を駆使したピンポイント使用を心がけよう。

▶対地攻撃を行いつつ、降下してバトロイド戦に移行！

▲耐久力の高い大型の固定目標には、ガウォークで空中に静止しての集中砲火が有効。

▶地上戦はおまかせ！

バトロイド
BATTROID

地球に墜落してきた宇宙船のサイズから予測された巨人型異星人の存在。彼らとの戦闘を前提に開発されたバルキリーの人型形態が、バトロイドだ。ファイター時のバルカンを取り外したガンポッドによる自在な攻撃は、接近戦での攻防に威力を発揮するぞ。

特徴
- バルカンの攻撃は、前方広範囲をカバー
- ミサイルは使用できない
- 左右へ移動しながらの攻撃がしやすい

バトロイドの攻撃範囲

……ここが使いどころ！……

バトロイドの出番といえば、なんといっても地上戦。ミサイルはガンポッドで迎撃し、バルカンは左右への動きでかわしながら、至近距離で戦うのがベストだ。ただし、囲まれてしまうとつらくなるので、そんな場合は、ファイターで一時離脱。つねに敵を正面に捉えて戦えば、恐いものなしだ。

▲こんなすれ違いざまなど、空中戦でも、至近距離での攻防はバトロイドが有利。

▶絶大な攻撃力を誇るモンスターも、懐に飛び込めばこっちのもの。

FROM ZERO TO PRO

「初心者」から「プロ」になれるのには理由がある。

1999.9.1~

入学願書受付 START!

2F YOUR FUTURE SUPER CREATOR

初心者から安心して始められるゲームスクール

新入生のほとんどがパソコンは初心者

スタート地点はみんな同じだから、心配しないで授業に取り組もう!

パソコン未経験者でも基礎から徹底指導

パソコンに触れたことのない初心者でも、基礎からしっかり勉強できる!

「初心者」を「プロ」に鍛え上げる、業界の現役プロ講師

経験豊かな講師陣が誇る圧倒的な実績

バンタンの講師陣は今まで何人もの初心者をプロに育て上げてきた!

講師はすべて現役プロのクリエイター

ちょっと迷ったときやわからないときでも、現場の実践的な答えが返ってくる!

「初心者」を「プロ」に育成する、最高のカリキュラム

少人数教育制で親切丁寧な授業を展開

1人1台以上の最新鋭マシン環境で、学生1人1人にキメ細かい指導!

即戦力のクリエイターを育成するカリキュラム

ゲーム制作会社に入って仕事ができるレベルまで、技術や知識を習得できる!

就職率

81.6% (98年度実績)

96.5% (98年度実績)

全就職決定者における希望職種への就職決定率です。
就職者の大半はデザイナーやプログラマー等の専門職で就職しており、専門学校にありがちな販売や営業での就職はほとんどありません。
単なる就職率だけではなく、希望職種の就職率がいいのです。

主な就職先

(株)アスキー・(株)アトラス
(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント
(株)セガ・エンタープライゼス
(株)ナムコ・(株)カプコン
(株)ヒューマン・(株)スクウェア
(株)タイトー・(株)コンパイル
(株)ゲームアーツ・(株)ワープ
その他多数

VANTAN students INTERVIEW!!

伊野前 華子　ゲームプログラムコース 2年

バンタンの講師は学生一人一人に丁寧に指導してくれます。
繰り返し教えてくれるから、授業はとてもわかりやすいですね。
時には講師にツッコミ入れたりすることも(笑)。
それって、少人数教育制だからできることなんです。

赤堀 卓士　ゲームラ

バンタン電脳情報学院

就職に何でもフリーダイヤル!! 資料請求・イベント予約は無料です!

free dial > 0120-51-0505

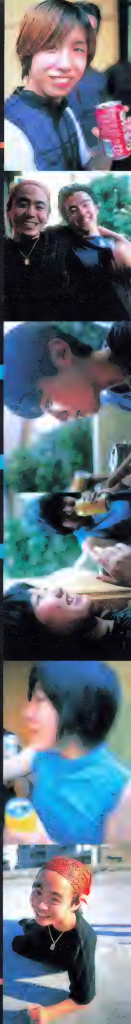
※携帯電話・PHSからでもOK!

〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南3-9-4　http://www.lab.vantan.co.jp/

ゲームファンの知らないゲーム業界の話題満載!

業界情報誌 NEXT GC プレゼント!

ゲーム業界の現状からゲームの制作過程まで、ゲーム業界の隅から隅までわかる!?一冊に仕上がりました。
今回特別に、当学院の案内書と一緒にこのNEXT GCをもれなくプレゼント。

資料請求(無料)ハガキか右記フリーダイヤルで!!

VANTAN
DENNOH
INTELLIGENCE
COLLEGE
はばたけ、ドリーマー。
初心者大歓ゲー。
MODEL=VANTAN

最新作『ワンダフォー!』から 祝！ 懐しの初代『チョロQ』まで

新旧勢ぞろい!! まるごと『チョロQ!!』 8P大特集！

チョロQ 20th ANNIVERSARY Since 1980

ALL ABOUT『チョロQ』

チョロQのすべて

「チョロQ」といえば、やっぱり本家は、自走式トイ。ここでは「チョロQってなに？」という人のために、その基礎知識を紹介しよう。この機会に、本物のチョロQデビューはいかが？

チョロQの歴史を知る

最初のチョロQが誕生したのは1979年。そして、翌80年に「豆ダッシュ」の名称でテスト販売が開始され、その年の12月に「チョロQ」と改名された。以来コンバット、チョロバイ、チョロ獣などのバリエーションを経て、86年には走りを追求したHGシリーズを登場させ、ファン層を広げていく。88年には、公式レースの↘「チョロリンピック」なども開催。また90年代に入ると、ロードスター、RX－7など有名車を意欲的にチョロQ化していった。さらに、改造をコンセプトにしたカスタマブルチョロQが96年に登場、ファンは自分だけのマシンを手軽に作れるようになる。そして98年、ついに公式競技協会「QRA」が発足。チョロQはまた新たな１歩を踏み出した。

▲豆ダッシュ時代のチョロQ。独特のディフォルメデザインは、この頃から健在だった。

▲９月末発売予定の『ハコスカGT-R』。２ドア仕様で、往年の名車中の名車なのだ

●チョロQモータース　公式ホームページ公開中！　http://www.takaratoys.co.jp/CHOROQ/index.html

20年目の大爆走！

『チョロQ』生誕20年目を記念して、PSで登場したゲーム版『チョロQ』を大特集！　ファンなら見逃せない、必見の保存版『チョロQ』ガイドをお届けするぞ。

チョロQ（キュー）20th Anniversary SPECIAL（スペシャル）

▶INFORMATION◀

20周年的 電撃大募集！

3誌（DPS&D&電撃王）共同企画『チョロQ　ワンダフォー!』電撃スタンプラリー

前号でも募集していた、3誌共同企画。残念ながら「早解き部門」の方はしめ切ってしまったけれど、「ゆっくり部門」の受け付けはまだまだ継続しているぞ。レアな賞品を手に入れたいキミは、下の応募要項をよく読んで今すぐ応募するのだ！

ゆっくり部門

手帳のスタンプ番号、No.3、No.14、No.44、No.86、No.95の5つのイベントの内容と、住所、氏名、年齢、職業、電話番号を明記して、下のあて先まで送って下さい。

S2000 PlayStation バージョン　30名

しめ切りは8月31日必着　まだ間に合う！

20thポスター　10名

あて先　〒101-8305　(株)メディアワークス　電撃プレイステーション　「チョロQゆっくり」係

チョロQペイントコンテスト
～キミもチョロQデザイナーになろう！～

こちらは、チョロQのペイントコンテスト。自分でペインティングしたチョロQ（カスタマブルチョロQをのぞく）を写真に撮り、住所、氏名、年齢、電話番号を裏面に明記して下のあて先まで送ろう！　優秀作(毎月99名)には、月変わり記念チョロQが送られるぞ。

こちらもしめ切りは8月31日(必着)

あて先　〒100-8771　東京都郵便局留　株式会社タカラ　チョロQ「ペイントコンテスト」係

チョロQの仕組みを知る

「チョロ[illegible]チョロ走るキュー[illegible]な車」、というのがチョロQの名前の由来。ここでは、そのゼンマイ式自走モーターの性能チェックや、最新シリー[illegible]「カスタマブルチョロQ」[illegible]

チョロQの標準的なサイズは全長48mm、全幅30mm、全高31mmで、スケールスピード約993Km/h、平均走行距離は15.3m。カスタマイズチョロQなら、長距離安定型、短距離ダッシュ型などのエンジンが自由に選択できるのだ。さらに別売りの「ATシステムパーツ」を組み合わせれば、周回性重視や安定性重視など細かいセッティングが可能になる。カーブに合わせて変形するマグネシステムや、磁力により合体するマグネローラーなど、細かいギミック満載のパーツがそろっているぞ。

◀パーツ取りつけ済みのチョロQ。性能だけじゃなく、見た目にも凝りたい。

▶シャーシもカスタマイズOK。写真は「マグネアクションシャーシ」。

PS版最新ゲーム『ワンダフォー!』

攻略は　いま一番ホットな『ワンダフォー!』をマップ付きで徹底攻略！　上の募集にも役立つかも。

p.198へGO!

PS版『チョロQ』のすべてがわかる

カタログページは　歴代PS版『チョロQ』を完全網羅。ワンポイント攻略付きだぞ。

p.202へGO!

RCGでありながら、探索メインのRPG感覚で楽しめる『チョロQワンダフォー！』。今回は各街のマップも公開して、最後の街まで一気に攻略していくぞ!!

■チョロQ　ワンダフォー！　■タカラ
■RPGレースゲーム　■発売中　■¥5,800
■MC（1ブロック）、PS（5ブロック）

最後の街ブルーレイクまで攻略一直線!!

このゲームでもっとも重要なのは、各街で手に入るパーツをもらさず入手することだ。チョロQをパワーアップさせるには、パーツを入手するしかない。レースを勝ちぬくためにも、パーツは必ずゲットしよう。

▲前作では大活躍のビッグタイヤ。今回は？

レースでの注意点

どの街のレースも、その街で入手できるパーツ（その時点で入手不可なものは後回し）を集めてから挑むこと。また、アスファルトとダートが混在するコースでも、レーシングタイプのタイヤで攻めよう。

◀▼イエロータウンでは、屋根の上を走るショートカットが必須となる。路面に合わせたタイヤ選択も勝利のカギだ。

スタンプの集め方

スタンプ帳のページの端についているしおりの色は、各街のイメージカラー（たとえばレッドシティなら赤）に対応している。これを参考に、どのページにどの街のスタンプが押されるのか予想しながら集めていこう。

▲まずは、すべての家を訪問しよう。

各街のすべての家を訪問する
基本中の基本。マップを見ながら、すべての家に入ろう。

イベントは必ずクリアする
複数の街にまたがるイベントもあるので、忘れないように。

各街のレースを完全制覇する
3位入賞、1位優勝、コインをすべて集める。そして…。

同じ場所に何度も行ってみる
同じ場所でスタンプがいくつか押される場合もあるのだ。

現代編 イベント満載！マップのすみずみまで探索しよう!

各街をすみずみまで探索することが鉄則。イエロータウンでは家の屋根に登れたり、川の対岸の家にも渡れるので、道のつながりを把握することが必要だ。

◀▼すぐには進まないイベントは、忘れないようにメモしておこう。

ここがキモ!!の重要ポイント
●泥棒＆強盗のつかまえ方●

泥棒 イエロータウン 雑貨屋
泥棒を捕まえるためには、泥棒のアジトに先回りすればいい。最短距離でアジトに急げ。

強盗 ブラックシティ ジュエリーショップ
ジェットタービンが必要。強盗はイエロータウンの方へ逃げるので、ジェット噴射で。

現代編フローチャート

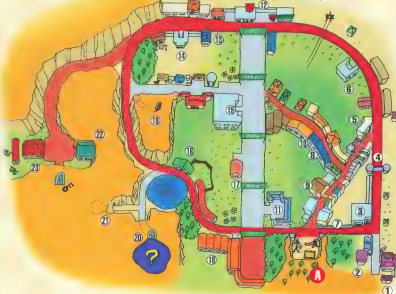
レッドシティ●レースで3位入賞。郵便局で園長の手紙を入手
↓
グリーンパーク●レースで3位入賞。花火山で花火打ち上げ用の筒を入手
↓
●レースで3位入賞。事務所でガスバーナーを入手
↓
ブラックシティ●レースで3位入賞。清掃車から壊れたせんぷうきを入手
↓
レッドシティ●上記4レース入賞。済みなら、かじ屋でジェットタービン入手
↓
ブラックシティ●ウィル邸のプールの穴に入り、研究所への行き方を聞く
↓
研究所（地下迷路）●タイムワープに必要なタイムユニットを入手
↓
レッドシティ●ゼロヨンコースを使ってタイムワープ

RED CITY レッドシティ

なにかと重要な最初の街
ジムとカーナのケンカはどうなる?

宝箱 Ⓐパワーミッション

①Q'sファクトリー②ガレージ③交番④喫茶店⑤写真屋⑥かじ屋⑦雑貨屋1⑧雑貨屋2⑨ドミソピザ⑩パン屋⑪市長の家⑫郵便局⑬消防署⑭転送センター⑮集会所⑯民家1⑰民家2⑱民家3⑲うらないの館⑳地下迷路㉑はね橋㉒カーナようけい㉓ジム牧場

レースに入賞後、郵便局を訪れると、グリーンパークの園長への手紙を渡される。レース後、はね橋に行く前に寄っておこう。また、山の上にあるジム牧場とカーナようけいは、ある重要なイベントが発生するまで、しばらくはケンカしたままだ。現時点では気にしなくていい。

GREEN PARK グリーンパーク

ビッグタイヤでなければ入手できないパーツが!!

空き缶を100個拾って、園長からスタッドレスタイヤを入手しておこう。また、段差の上にある宝箱を取るには、終盤に入手できるビッグタイヤが必要。この先も、イベントクリアのためにアイテムが必要になることが多いぞ！

宝箱 Ⓐグリーンエンジン Ⓑウルトラクイック

①はね橋②案内所③アイスクリーム屋④ギフトショップ⑤Q'sファクトリー⑥転送センター⑦喫茶店⑧ドミソピザ⑨園長の家⑩ゴーカート場⑪うらないの館⑫従業員詰所⑬地下迷路⑭花火山⑮ゲレンデ

Point 花火山のミニゲーム

花火玉を1個でも取ればクリアとなり、花火打ち上げ用の筒ももらえるが、このミニゲームはそれだけで終わらない。実は50個すべての花火玉を取ることも必要なのだ。花火玉はらせん状の道を転がってくるので、ある程度上に登ってから玉を追いかけるようにすると取りやすい。こうして50個すべての花火玉を集めれば、ごほうびのスタンプが押されるぞ。

YELLOW TOWN イエロータウン

マップをよく見て迷わないようにしよう

このイエロータウンは、マップを見ないと自分がどこにいるのかさえわからない複雑な構造になっている。そのため、探索には時間をかけてじっくりと街を回っていこう。⑩雑貨屋1での泥棒イベントは、前もってマップを検証して、泥棒のアジトへの最短距離をチェックしておこう。民家が密集しているエリア付近には、民家の屋根の上に通じる道があり、この屋根の上を渡っていくと、エアロパーツが入っている宝箱がある。この時点ではまだ取れないので後回しにしよう。また、⑤秘密のうらないに行くには、ビッグタイヤが必要だ。

宝箱 Ⓐオフロード Ⓑクイック・ステア Ⓒエアロパーツ Ⓓイエローエンジン

①Q'sファクトリー②ドミソピザ③交番④氷上滑走⑤秘密のうらない⑥民家1⑦民家2⑧転送センター⑨呉服屋⑩雑貨屋1⑪民家3⑫雑貨屋2⑬花屋⑭製鉄所⑮事務所⑯ブラックシティへ⑰民家4⑱民家5⑲民家6⑳うらないの館㉑町長の家㉒泥棒のアジト㉓イエロータウンレース場㉔地下迷路㉕民家7㉖民家8

BLACK CITY ブラックシティ

タイムワープに必要な「タイムユニット」をGET!!

ケーキ屋のイベントでは、最終的にさいこうのシャーシを入手できる。過去でジムとカーナを仲直りさせ、たまごを入手すれば、プリンを作ってもらえるぞ。

宝箱 Ⓐブラックエンジン Ⓑスポーツタイヤ Ⓒローハイミッション

①イエロータウンへ②交番③民家1④Q'sファクトリー⑤カジノ⑥民家3⑦民家4⑧民家5⑨民家6⑩転送センター⑪ジュエリーショップ⑫民家2⑬ケーキ屋⑭民家7⑮市長の家⑯サッカー場⑰お金持ちの家⑱プール⑲地下研究所⑳ドミソピザ㉑うらないの館

Point 地下研究所に入るには?

プールの穴に入るためには、ジェットタービンが必要。ジェットタービンは、花火打ち上げ用の筒、ガスバーナー、壊れたせんぷうきを入手し、レッドシティからブラックシティまでの4レースに入賞していれば、レッドシティのかじ屋でもらえる。このジェットタービンで加速し、プールの中に突っ込もう。

BLUE LAKE ブルーレイク

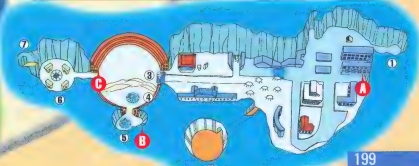
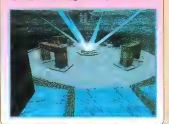
最後に訪れる海底の街 最強パーツの宝庫だ!!

ブルーレイクには、ブルーシティ（過去）からタイムワープを使って来ることができる。この街にある3つのパーツは、ビッグタイヤ、ブルースペシャル、スーパーミッションの順で取っていくといい。ビッグタイヤの近くの水トラップに捕まったら、ジェット噴射で脱出しよう。ブルースペシャルを取るには、ジェット噴射で足場を渡り、ボディを左に傾けてフルブレーキングすることが鉄則。足場から落ちたら最初からやり直しだ。スーパーミッションは、ビッグタイヤを装備して対面の建物に登り、足場からジェット噴射で宝箱のある建物に渡ろう。

宝箱 Ⓐブルースペシャル Ⓑビッグタイヤ Ⓒスーパーミッション

①Q'sファクトリー②ブラックバス③水トラップ1④水トラップ2⑤水トラップ3⑥4つの門⑦ロッククライミング

Point 4つの門を通る順番は?

この街から脱出するためには、4つの色違いの門を順番に通るしかない。ヒントはブルーシティやここのブラックバスで聞けるのだが、はっきりとは教えてくれない。そこでズバリ正解を言えば、赤→緑→黄→黒の順番となる。これは、レッドシティからブラックシティまでの街のイメージカラーの順番で、ヒントでも聞ける「自分が通ってきた道」なのだ。

過去編 サクサク進むが レースの難易度はUP!!

過去編の街は、現代編の面影がある街並なので、それほど迷うことはない。しかも、家やイベントも少なくサクサクと進むはずだ。イベント関連では、ジムとカーナに関するものがレッドタウンとゴールドシティで発生し、ストーリーを進めていくことになる。このイベントは、ゲームクリアには関係ないが、パーツ入手に必要なので、取りこぼさないよう注意しよう。レースに関しては、各街のコースが複雑になり、またアスファルトとダートが混在したりして非常に走りにくくなっている。特に、ゴールドシティとブルーシティのレースは難易度が高いので、何度も走ってコツをつかむことが必要だ。セミレーシングタイヤを装備して、ストレートで敵車に差をつけよう。

▲ジム＆カーナのイベントは、カーナの手紙を探すことがメインとなる。

▶グリーンタウンのレースは、ダートコース。路面がすべりやすいので注意。

ここがキモ!! の2大ポイント

音当て峠のクリア法

◀意外に間違えることが多い。紹介した正解どおりにさっさと進もう。

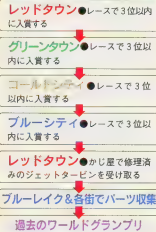
音符に体当たりしながらメロディーを奏で、正しいメロディーを当てる音当て峠。ここは11のメロディーを1つ1つクリアしないと、ブルーシティにたどりつけない。しかも間違えたら、また最初のメロディーからやり直しとなるので、間違いは許されないのだ。そこで正解をズバッと公開！ ①左②右③左④右⑤右⑥左⑦右⑧右⑨左⑩左⑪左。この順番どおりに門に入ればOKだ。

パーツ収集のタイミング

過去の4つの街のレースすべてに3位以内で入賞したら、レッドタウンに戻り修理済みのジェットタービンを受け取ろう。そしてブルーシティからタイムワープでブルーレイクへ行き、ここでビッグタイヤなど3つのパーツを取れば、どの街のパーツも入手可能な装備になるはず。過去のグランプリの前にすべてのパーツを集めよう。

◀取れそうで取れなかったアイテムもいよいよ入手できるぞ。

過去編フローチャート

- レッドタウン●レースで3位以内に入賞する
- ↓ グリーンタウン●レースで3位以内に入賞する
- ↓ ゴールドシティ●レースで3位以内に入賞する
- ↓ ブルーシティ●レースで3位以内に入賞する
- ↓ レッドタウン●かじ屋で修理済みのジェットタービンを受け取る
- ↓ ブルーレイク＆各街でパーツ収集
- ↓ 過去のワールドグランプリ

※過去のワールドグランプリでは、第1戦：ゴールドシティ→第2戦：グリーンタウン→第3戦：レッドタウン→第4戦：ブルーシティの順に転戦することになる。

RED TOWN レッドタウン ジムとカーナのストーリーがさらに発展!!

ここでは、ジム＆カーナのイベントを進めることがメインとなる。これはブラックシティ（現代）のケーキ屋でプリンを作ってもらうために必要なイベントだ。また、現代では入れなかった学校にも入れるようになり、ジム＆カーナの家がある山の上から、幌馬車を学校まで送り届けるイベントもある。

宝箱 Ⓐスピードミッション Ⓑレッドマグナム

①地下迷路②Q'sファクトリー③交番④かじ屋⑤村長の家⑥民家1⑦民家2⑧郵便局⑨学校⑩うらないの館⑪ジム牧場⑫カーナようけい

Point カーナの手紙の行方は？

カーナの手紙の行方を探すイベントは、ここから始まる。ストーリーを進めるためには、カーナようけい、ジム牧場、街中を走る郵便車の3カ所を何回か往復しなければならない。めんどうでもコメントが変わらなくなるまで、往復することが必要だ。とくに郵便車はどこを走っているのかわからないので、気長に探そう。

GREEN TOWN グリーンタウン 木箱の中にあるパーツを忘れずにGET!!

この街にはイベントが何もないので、すべての家を訪問し、パーツを入手したらさっさと次の街に進んでかまわない。ところが、そのための条件となるレースがクセモノ。この街のコースは、アップダウンが多く、ジャンプしたあとの着地直後に方向転換するという難易度の高いもの。イエロータウンで重いシャーシを入手していれば跳びはねを防げるが、加速が悪くなってしまう。ここはパーツに頼らず、着地後のコーナーの曲がりに合わせ、ジャンプ前にボディの向きを修正して飛んだほうがいいだろう。

宝箱 Ⓐバリアブルウィング Ⓑグリーンマグナム Ⓒワイドミッション

①Q'sファクトリー②作業員のテント③村長のテント④地下迷路⑤うらないの館⑥工事現場

Point 木箱の中にはバリアブルウィング

テントがあるエリアの横には、いくつかの木箱が置かれている。この木箱に体当たり（ある程度スピードが必要）すれば、宝箱が出現しバリアブルウィングが入手できる。これは、タイヤの接地能力の強弱を調整するパーツ。L1でウィングが下向きになり弱め、L2でウィングが上向きになり強めとなる。この街のレースは、ウィングを上向きで。

『バリアブルウィング』を手に入れた

ゴールドシティ

カーナの手紙はここに!! 長いイベントの結末は?

カーナの手紙は、和菓子屋→金鉱場という順番で入手できる。この手紙をレッドタウンのカーナに見せればいいが、ここで戻っても時間のムダ。修理済みのジェットタービンを受け取るときにレッドタウンへ戻らなければならないので、見せるのはそのときでいい。また、レースで入賞しなくても音当て峠を通ってブルーシティに行けるが、過去の4レースをすべて入賞しないとジェットタービンが受け取れないので、入賞してからブルーシティへ行こう。でないと、何度も音当て峠を通るハメになるぞ。

宝箱 Ⓐラダー Ⓑゴールドマグナム Ⓒセミレーシング

①地下迷路②金鉱場③Q'sファクトリー④酒場⑤民家3⑥交番⑦道具屋⑧和菓子屋⑨民家1⑩民家2⑪民家4⑫市長の家⑬うららないの館⑭音当て峠へ

BLUE CITY

ブルーシティ

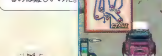
タイムユニット&ジェットタービンでブルーレイクにワープ

おそらく、この街のレースがゲーム中の最難関だろう。急なコーナーが多く、部分的にダートエリアもあり、今までのコースの要素がすべて詰まっている。とはいえ、マシンパワーはすでに他車を上回っているはずなので、セミレーシングを装備して、アスファルトエリアで敵車を抜いていけば3位入賞はできるはずだ。なお、メインストリートでタイムワープすると、ブルーレイクへ行ける。

宝箱 Ⓐブルーマグナム Ⓑレーシングタイヤ Ⓒスーパークイック

①音当て峠出口&ジムカーナ②Q'sファクトリー③市長の家④民家1⑤地下迷路⑥ホール⑦神殿⑧民家2⑨水神様

Point ジムカーナはウルトラクイックで挑め!!

ジムカーナは、スタンプ入手に必要なミニゲームなので、全6段階の試験をすべてクリアしておきたい。そのためには、グリーンパークにあるウルトラクイックを入手してから挑戦したほうがいい。軽快なハンドリングができないと、上級コースをクリアするのは難しいのだ。

全アイテムリスト

ゲームに登場するすべてのアイテムとパーツを公開。コンプリートを目指せ!

分類	名前	効果・内容	入手場所
タイヤ	ラジアルタイヤ	標準のタイヤ	最初から持っている
	オフロード	オフロードでもあまりグリップが落ちない	イエロータウン宝箱
	スポーツタイヤ	比較的万能なおすすめタイヤ	ブラックシティ宝箱
	セミレーシング	レーシングタイヤまでのつなぎ	ゴールドシティ宝箱
	レーシングタイヤ	アスファルトなら抜群のグリップ	ブルーシティ宝箱
	スタッドレス	雪道にはこれしかない	グリーンパークの園長
	ビッグタイヤ	意外と万能なタイヤ	ブルーレイク宝箱
	アクマのタイヤ	シリーズおなじみ。もちろん最強!!	スタンプ100個で
エンジン	レッドエンジン	150パワー/エネルギー消費3	最初から持っている
	グリーンエンジン	180パワー/エネルギー消費3	グリーンパーク宝箱
	イエローエンジン	200パワー/エネルギー消費4	イエロータウン宝箱
	ブラックエンジン	300パワー/エネルギー消費5	ブラックシティ宝箱
	レッドマグナム	350パワー/エネルギー消費8	レッドタウン宝箱
	グリーンマグナム	380パワー/エネルギー消費10	グリーンタウン宝箱
	ゴールドマグナム	400パワー/エネルギー消費12	ゴールドシティ宝箱
	ブルーマグナム	450パワー/エネルギー消費15	ブルーシティ宝箱
	ブルースペシャル	500パワー/エネルギー消費12	ブルーレイク宝箱
	ウルトラターボ	600パワー/エネルギー消費24	はね橋宝箱
シャーシ	ふつうのシャーシ	しばらくはこのまま	最初から持っている
	かるいシャーシ	加速がよくなり、最高速も上がる	ブラックシティのジュエリーショップ
	さいこうのシャーシ	文字通り最高のポテンシャル	グリーンパークの喫茶店
	おもいシャーシ	あまり跳びはねなくなる	イエロータウンの民家7

分類	名前	効果・内容	入手場所
ステアリング	ノーマル・ステア	標準だけど、使いやすい	最初から持っている
	クイック・ステア	少し速くステアが切れる	イエロータウン宝箱
	スーパークイック	かなり速くステアが切れる	ブルーシティ宝箱
	ウルトラクイック	瞬時にステアが切れる	グリーンパーク宝箱
ミッション	ノーマルミッション	標準のミッション	最初から持っている
	パワーミッション	加速パワー重視。最高速は低め	レッドシティ宝箱
	スピードミッション	最高速重視のミッション	レッドタウン宝箱
	ローハイミッション	ローとハイの2段しかない	ブラックシティ宝箱
	ワイドミッション	加速・最高速とも速くバランス良し	グリーンタウン宝箱
	スーパーミッション	もっとも最高速が高いギア比	ブルーレイク宝箱
オプション	エアロパーツ	空気抵抗が減り、スピードが上がる	イエロータウン宝箱
	バリアブルウィング	接地能力を高めたり弱めたりする	グリーンタウン宝箱
	ラダー	空気の流れで向きを変える	ゴールドシティ宝箱
	ジェットタービン	ジェットの力で超加速。燃費は悪い	レッドシティのかじ屋
	タイムユニット	時速300キロで時空を超える	地下迷路の研究所
その他	こわれた優勝カップ	オープニングで壊してしまう	最初から持っている
	園長への手紙	レース入賞後、イベント発生	レッドシティの郵便局
	花火打ち上げ用の筒	ジェットタービンに必要	グリーンパークの花火山
	ガスバーナー	ジェットタービンに必要	イエロータウンの製鉄所
	せんぷうき	ジェットタービンに必要	ブラックシティの清掃車
	たまご	プリンを作るのに必要	レッドシティのカーナようけい
	プリン	グリーンパークの喫茶店へ持っていくと…	ブラックシティのケーキ屋
	パン	ブラックシティのウィル邸へ持っていくと…	レッドシティのパン屋
	優勝カップ	現代のワールドグランプリに必要	過去のワールドグランプリ

チョロQソフトカタログ ＋(プラス)ワンポイント攻略

『ワンダフォー！』に至るまでの全タイトルを紹介

これまでにPSでリリースされたチョロQシリーズは、ベスト版などをのぞけば全部で７作品。ここではそれらシリーズ作品を、ワンポイント攻略もまじえながら紹介していこう。チョロQだからといって、レーシングゲームだけではないところに注目！　『ワンダフォー！』で初めてこのシリーズに触れた人も、この機会に他のタイトルを遊んでみるのもいいかも？

チョロQタイトル史

●1996年
- 3月22日 チョロQ
- 12月6日 チョロQ　VER.1.02(ザ・ベスト フォーファミリー)

●1997年
- 2月21日 チョロQ２

●1998年
- 2月19日 チョロQ３
- 2月26日 チョロQジェット　レインボーウィングス
- 6月25日 チョロQマリン　Qボート
- 7月23日 チョロQ２(ザ・ベスト　フォーファミリー)

●1999年
- 2月25日 コンバットチョロQ
- 5月4日　チョロQ３(ザ・ベスト　フォーファミリー)
- 8月5日　チョロQ　ワンダフォー！
- 8月12日 チョロQマリン　Qボート(ザ・ベストフォーファミリー)

チョロQ
◀記念すべき第１弾。カワイイ外見とは裏腹に、奥の深いチューンで話題に。

チョロQ ワンダフォー！
◀シリーズ第７弾にして最新作。お金の概念がなくなり、システムが一新!!　新鮮な気分で遊べるぞ。

チョロQ VER.1.02(ザ・ベストフォーファミリー)

●'96年12月６日●¥2,800●レーシングゲーム●MC（１ブロック）

記念すべきシリーズ第１作目の改良版

オモチャでおなじみのチョロQが、軽快に走りまくるRCG。このゲームの魅力は、のちにシリーズの特徴ともなる奥の深いチューンナップにある。稼いだ賞金でパーツを購入し、チョロQを自在にパワーアップできるのだ。コースもオフロードやオンロードなど、豊富に用意されている。

◀走りまくって勝ちまくり、賞金を稼ぎまくってチューンしまくろう!!

チョロQ２(ザ・ベストフォーファミリー)

●'98年７月23日●¥2,800●レーシングゲーム●MC（１ブロック）

チョロQタウンを探索しよう！

『２』の新要素でも、特に目を引くのがチョロQタウンだ。街の中を走りまわり、ショップを１軒１軒見つけ出していくという新しい遊び方が楽しめるぞ。もちろん、簡単に見つかるショップもあれば、ある程度のテクや謎解きが必要なショップもある。RPG感覚で遊べるRCGなのだ。

◀タウンというだけあってマップはかなりの広さ。次のショップはどこに？

ワンポイント攻略　●アクセルワークがすべての基本●

『チョロQ』で一番怖いスリップは、アクセルワークをうまく使うことでかなり防ぐことができる。これはハンドルを切るときに、アクセルを放すというものだ。また、スピードを調整する際にもブレーキは極力使わず、アクセルワーク中心で減速するようにすると、失敗を減らせるぞ。何回も練習して、コースを覚えよう。

◀▲スリップをしてもあわてず、すぐにアクセルを放して態勢を整えるようにしよう。

ワンポイント攻略　●知って得する隠しショップ!!●

チョロQタウンの秘密の１つ、「謎の店」はマップ最南端のジャンプ台を飛び越えたところにある。ここには最強のパーツが売っているので、ぜひ行ってみたいところ。ただし、スピードの速いマシンでないと届かないので、ある程度チューンしたマシンが必要になる。愛車のスピードをパワーアップさせて挑戦しよう！

◀▲かなりのスピードを出してジャンプしないと、「謎の店」にはたどりつけないぞ。

チョロQ3（ザ・ベストフォーファミリー）

●'99年5月4日●¥2,800●レーシングゲーム●MC（1ブロック）

イベントなどがボリュームUP！

チョロQシリーズといえば、RCGとしてのワクを越えた楽しさが人気の秘密。『3』では前作のチョロQタウンがチョロQシティに進化し、イベントが強化されたぞ。その数なんと100種類！　広大なチョロQシティを愛車で走り回り、隠されたイベントをすべて探し出すのだ！

◀チョロQシティでいろいろなことを試して、すべてのイベントを発見しよう。

ワンポイント攻略 ●イベント探しのコツを伝授●

全部で100もあるイベントを探すコツは、いろいろな場所にいろいろな角度からぶつかってみることだ。また、イベント名が表に並ぶ際には、同じ系統のものが連続して並ぶという法則がある。「居酒屋を発見」のあとに「○○を発見」がいくつか並んでいたら、次のイベントも同じようにお店を探してみるのが効率的だ。

◀▲「○○をして○をした」、「○○を発見」など、イベント名には法則があるのだ。

チョロQジェット レインボーウィングス

●'98年2月26日●¥5,800●3Dフライトアクション●MC（1ブロック）

チョロQ初のSTG登場!!

チョロQワールドの、新しい広がりをみせた異色作で、シリーズ初の外伝的作品にして初のSTG。実在の戦闘機がチョロQテイストにデフォルメされ、楽しく気軽に遊べるのだ。正義の味方レインボーウィングスで、アイテムを取りつつザコを倒し、ボスを撃墜せよ!!

◀チョロQ、ついに大空へ!! STGになっても「らしさ」はそのままだ。

ワンポイント攻略 ●バルカンを有効に使え！●

戦闘中はバルカンを撃ちっぱなし、これが基本となる。バルカンは攻撃エネルギーを消費しないので、積極的に使っていこう。また、砲台や戦車から不意にミサイル攻撃を受けたときにも、バルカンを使えばミサイルを即座に撃ち落とすことができる。常に撃ち続けていればバリアーの代わりにもなる、スグレモノなのだ。

◀▲近距離の敵にはバルカン、が、遠距離の敵や耐久力のある敵にはミサイルを使おう。

チョロQマリンQボート（ザ・ベストフォーファミリー）

●'99年8月12日●¥2,800●バトルレーシングゲーム●MC（2ブロック）

海を舞台にチョロQ大爆走!!

おなじみのチョロQたちが、大海原を舞台に激しいレースを繰り広げるのが、この『チョロQマリンQボート』。最大の特徴は、相手を攻撃して妨害する要素の追加だ。大砲でライバルを攻撃して動きを止めたり、アイテムを使ってレースを有利に進めるなど、白熱の展開が楽しめるぞ。

◀チョロQごとに弾の種類は異なる。弾数制限はないのでガンガン撃とう!!

ワンポイント攻略 ●宝箱を探して新しい船をゲット!!●

全部で144種類ある海の乗り物を手に入れる方法は、レースで優勝したり、ワールドレコードを出すこと。また、壁や障害物の中に隠されている、宝箱から入手できることもある。壁の中などに隠されている場合もあるので、ときには順位を気にせず探してみよう。ただし、タイムアウトには要注意!!

◀操作感の異なる水中コースには注意が必要。

▼▶ゴールまでに15分以上かかるとタイムアウト。宝箱を取ってもゴールしないと意味がない。

コンバットチョロQ

●'99年2月25日●¥5,800●戦車改造遊撃アクション●MC（1ブロック）

チョロQが戦車になって大暴れ！

操作するのが戦車になったとはいえ、この『コンバットチョロQ』も従来のシリーズと流れは同じ。作戦やアリーナでの戦闘に勝利し、その賞金で戦車をどんどん強化していくのだ。また、改造パーツも100種類以上と豊富にそろっているので、自分だけの戦車が作り出せるぞ。

◀敵のタンクを倒して軍資金を集め、愛車（？）のパーツを強化していこう。

ワンポイント攻略 ●アリーナでひと稼ぎ！●

戦車の改造パーツを購入するために必要なお金を稼ぐのにオススメなのは、アリーナのミドルクラスだ。敵タンクの動きがパターン化されているので読みやすく、慣れれば簡単に勝つことができるのだ。ここで戦闘を繰り返して賞金を稼いで、パーツを強化し、満を持して戦へ出撃…というのが、このゲームの基本なのだ。

◀▲アリーナ攻略の際にオススメなのは、敵に当たりやすい、三連砲やミサイルなどだ。

新旧ゲッターここに集結！
鋼の軍団が雄たけびを上げる!!
ついにその姿を現した
最強の機体！
真ドラゴン!!
いよいよ発売間近の『ゲッターロボ大決戦！』。今回は最強のゲッターロボ・真ドラゴンの公開に加え、システムの詳細、中盤までのストーリー紹介、そして原作者の石川賢先生インタビューと盛りだくさんな内容でお届けするぞ！
●ゲッターロボ大決戦！／バンダイビジュアル
●S・RPG＋合体シミュレータ／9月9日／￥6,800
●MC(1ブロック)／AC(DS対応)
ゲッター真ドラゴン
新型高出力ゲッター炉芯の実験中、ゲッター線が突如暴走!! 正体不明の繭が発生し、ゲッターロボGを包み込んでしまう。その中で進化し、生まれ変わったのがこのゲッターロボ・真ドラゴンだ。その能力はこれまでに開発されたどのゲッターロボをも凌駕すると予測されている!! 真ドラゴンは人類の救世主か、それとも破壊の悪魔か!?
ブラックゲッター
ゲッター斬
ゲッター1
ゲッター號
真ゲッター
ゲッターロボ
大決戦！

発売直前大特集!! まずはシステムの詳細をチェック

SYSTEM システム ゲームシステムの細部にするどく迫る!

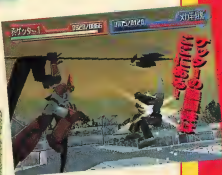
ここでは、ゲームの流れにそって、システムの詳細をチェックするぞ。基本的にはターン制のＳＬＧで、敵を倒すとパイロットが成長していくＲＰＧ的な要素も加えられている。しかも、パイロットの能力によってユニットの性能も変化するので、パイロットの育て方によってプレイヤーごとに異なる遊び方ができるのだ。

▲ゲッターロボを操り、恐竜帝国や百鬼帝国と戦うＳＬＧ。

BATTLE バトル 迫りくる敵をやっつけろ!!

ミッションはターン制で進行する。自軍の移動や攻撃といった行動が終了すると、今度は敵の番だ。戦闘に突入すると、３Ｄポリゴンで描かれたユニットが迫力のバトルを繰り広げるぞ。またゲッターは、移動や攻撃をしなければ何度でも合体・分離が可能。状況に合わせて変形しよう。

▶ゲットマシンを３体並べると「合体」コマンドが！

ゲッターの醍醐味はここにある！

▲巨大なトマホークがうなりをあげ、ドリルが敵を貫き、豪快な投げが炸裂する。これがゲッターロボだ！

DEMO デモ まずはここでしっかりと作戦をチェック!

ミッションを開始する前に、まずはここで敵の情報などをチェック。しっかりと戦況を把握しておこう。また、ミッションによってはアニメムービーが挿入されることもあるぞ。

◀▲ステージに入る前には、マップによる画面が表示され、状況を説明してくれる。マップ表示のあとで、ステージによってはアニメのムービーが挿入され、物語をよりいっそう盛り上げてくれるのだ。原作のファンは必見だぞ。

INTERMISSION インターミッション 戦いは終わらない! 次の出動に備えよ!

合体訓練 キミの分身がゲッターに!

◀突風や雷といった障害の中でも合体することがパイロットの条件。

試作機による合体訓練に合格することで、プレイヤーキャラクターをゲッターロボに乗せることができる。合体訓練は、ランクによって市街地や嵐の中といったさまざまな状況の中で行われ、制限時間内にゲットマシンを合体させることが目的となっているぞ。

乗り換え オリジナルチームを作れ!

どんなに強力なユニットでも、パイロットの腕によっては宝の持ち腐れになってしまう。ユニットに搭乗するパイロットは一部をのぞき自由に変更できるので「竜馬はゲッター１!!」といった固定観念は捨てて、戦力のバランスを考慮してオリジナルチームを作ろう。

◀ゲッター斬は女性専用なので、男のパイロットは乗れないぞ。

自軍フェイズ OFFENCE

敵を蹴ちらせ! 今が攻撃の時!!

①移動

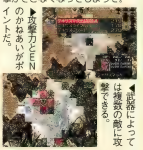
フィールドの移動は基本中の基本。このとき、ほかのユニットの上は通過できない（敵味方関係なし）ので、注意が必要だぞ。

▲他ユニットの位置関係に注意せよ。

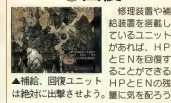
②攻撃

味方ユニットを敵に近づけたら、「攻撃」コマンドを選び、武器を選択することで戦闘を開始することができる。武器名の横には攻撃力が表示されるぞ。また、武器には消費ＥＮという値が設定されており、０になるとその武器での攻撃ができなくなってしまうぞ。

▶攻撃力とＥＮのかねあいがポイントだ。

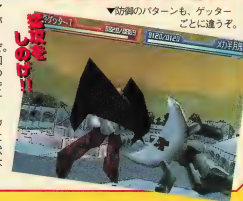
◀武器によっては複数の敵に攻撃できる。

③回復

修理装置や補給装置を搭載しているユニットがあれば、ＨＰとＥＮを回復することができる。ＨＰとＥＮの残量に気を配ろう。

▲補給、回復ユニットは絶対に出撃させよう。

敵軍フェイズ DEFENCE

自軍のターンが終了すると、敵のターンが始まる。敵も移動し、攻撃を仕掛けてくるぞ。このとき、こちらは回避・防御・反撃の３つの中から行動を選択できる。回避は、成功すれば敵の攻撃を避け、防御は受けるダメージを減らし、反撃は敵に攻撃を仕掛けるぞ。状況に合わせて、最適な選択をしよう。

▼防御のパターンも、ゲッターごとに違うぞ。

猛攻をしのげ!!

新たなるゲッターサーガを紡ぐのはキミだ!!

STORY ストーリー これまでのあらすじ

今までにも触れてきたが、このゲームではアニメ・マンガを問わず、これまでに発表されたすべてのゲッターロボ作品の世界をもとに物語が構築されている。発売を目前にひかえた今回は、前半6話までのあらすじと、7話から12話までの物語を一気に紹介するぞ。第1の敵・恐竜帝国、第2の敵・百鬼帝国に続く、新たな敵の出現。息をもつかせぬ展開がキミを待つ！

◀すべての世界が1つになって夢の競演が実現！

第1話 ゲッター初出撃！

迫りくる爬虫人類の脅威に対抗するため、ゲッターロボを完成させた早乙女博士。第1のパイロットに任命された流竜馬は、第2のパイロット・神隼人の説得に向かう。だが、すでに爬虫人類の魔の手は目前に迫っていた……!!

第2話 魔王ゴール登場！

ついに3人そろったゲッターチームの前に、前回襲ってきた敵が再び姿を現す。敵の首領は地底魔王ゴールを名乗り、人類に宣戦布告をしてくる。彼らは自分たちこそが地球の先住民族であるとし、地上を奪い返そうとしていた。

第3話 敵はゲッター!?

恐竜帝国との戦いに備え、量産型ゲッターロボとゲッターロボGが開発される。しかし、そのテスト中に恐竜帝国の手の者によって量産型ゲッターロボが奪われてしまう。量産型ゲッターロボを取り返せ!!

第4話 攻撃がきかない!?

突如市街地に出現したメカザウルス。市街地を守るために出撃したゲッターチームであったが、メカザウルスはゲッターの攻撃をエネルギーに変換し、巨大化していく。ゲッターチームに勝機はあるのか!?

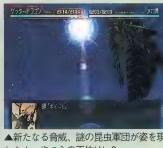
第5話 女ゲッター推参！

ゲッターロボにより煮え湯を飲まされ続けた地底魔王ゴールは、いよいよ総攻撃に出る。迎え撃つゲッターチームだったが、圧倒的な数の差に苦戦を強いられる。その窮地に、新たなるゲッターロボ・斬が姿を現した!!

第6話 発進ゲッター號！

新型のゲッターロボ・號を開発中の橘研究所に、百鬼帝国が攻撃を仕掛けてきた。かけつけたゲッターチームの前に、隼人のかつての仲間・竜次が変わり果てた姿で立ちはだかる。さらに、早乙女研究所にも魔の手が伸びていた！

第7話 ファーストコンタクト

早乙女研究所と橘研究所が同時に襲われた。百鬼帝国の罠により、研究所は破壊されてしまい、大量のゲッター線が流出。まるでそのゲッター線に導かれるかのごとく、昆虫のような怪物が人類を襲いはじめた！

▲新たなる脅威、謎の昆虫軍団が姿を現した！　やつらの正体は!？

分岐

橘研究所大ピンチ！

最低限の防衛設備が整っている早乙女研究所より、目の前の橘研究所を救うことに決めたゲッターチーム。だが敵の仕掛けた罠により、研究所は大破。さらに大量の百鬼獣に加え、謎の昆虫軍団も姿を現した。

早乙女研究所に迫る危機！

橘研究所を襲った百鬼獣の軍勢をひとまず食いとめたゲッターチームは、残存勢力を研究所に任せ、一路早乙女研究所へと向かった。しかし、そこに待ち受ける大量の百鬼獣。さらに謎の昆虫軍団も現れた。

▶橘研究所をプライの手から守れ！

◀早乙女研究所を襲う昆虫軍団！

第8話 大型移動艦テキサス

百鬼帝国の脅威に対抗するために、各国のスーパーロボットによって連合軍が結成。ゲッターチームはアメリカの連合軍基地に合流を果たしたが、百鬼帝国の魔の手はここにも迫っていた…。連合軍・初出撃の時!!

▶上空から、謎のビーム攻撃が！

▲ついに結成されたスーパーロボット連合軍。

テキサスマック
連合軍の旗艦、テキサスの専属護衛ロボット。天下のお調子者兄妹、ジャックとメリーがパイロットをつとめている。

スーパーロボット大結集！

COLUMN 連合軍とは？

国々がバラバラに戦うのではなく、互いに協力し戦局を打開すべく結成された軍隊。軍を構成する選りすぐりのロボットは、アメリカのステルバーとテキサスマックをはじめ、ドイツのグスタフ、イギリスのキングダム007など。

彼らは国を越えて協力しあい、百鬼帝国から人類を守るために戦う頼もしい戦士たちだ。しかし彼らは、昆虫軍団が現れた原因がゲッターチームにあるものと誤解し、ゲッターチームを快く思っていないのである。彼らがうちとけあえる日は来るのだろうか…？

◀各国のロボットたちはゲッターに負けない強さ！

第9話

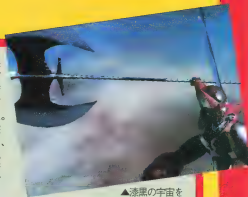
真ゲッターロボ

強大なパワー!! 真ゲッター登場!

宇宙から降りそそぐ、ビーム攻撃に苦しめられるゲッターチーム。その正体を突き止めるため、連合軍は成層圏へと向かう。そこで彼らが見たものは、敵のビーム発射衛星であった。衛星の動力炉破壊を試みる連合軍だったが、ビームは発射態勢に入り、昆虫軍団の襲撃まで受けてしまう。その危機に現れたのは……!?

▲漆黒の宇宙を切り裂き、真ゲッター推参!

▲▶成層圏での戦いは地上とはどう違ってくるのだろうか!?

真ゲッターロボ
早乙女研究所で作られた、新たなるゲッターロボ。強大な戦闘力を秘める。左の写真は、バランスタイプの真ゲッター1。

人類の切り札・真ゲッター!

量産開発体制から、最強の1機を開発する計画に移行する最初の機体として作られたゲッターロボ。早乙女博士の指揮のもと、ゲッター線研究の粋を集めて作られた。現在はまだ20%の性能に抑えてあるらしい。

▶強力な武器の数々で、敵はこっぱみじんに!

第10話

恐怖の細菌ミサイル

連合軍の偵察機が百鬼帝国の前線基地を発見。そこでは森が枯れ、あらゆる動物や昆虫が死滅していた。この情報から連合軍は、前線基地を細菌兵器工場であると推測。続けて発見された付近のミサイル発射口からは、いままさに細菌兵器が発射されようとしていた。敵の陰謀を打ち砕け!!

◀すべての生物を死滅させる細菌兵器。急いで工場を破壊しなければ危ない!

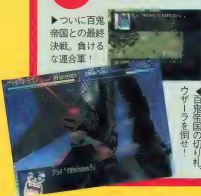
▲やつらはミサイルで細菌をばらまく気だ。発射口も破壊せよ!

第11話

百鬼帝国最後の日

ついに究極の扉が切って落とされた!

▶ついに百鬼帝国との最終決戦。負けるな連合軍!

◀百鬼帝国の切り札、ウザーラを倒せ!

対ゲッターロボ用百鬼獣を完成させた百鬼帝国は、すべての百鬼獣を集結させ、人類に最後の戦いを挑んできた。大型移動艦・テキサスの上空に、突如出現する百鬼獣の群れ。さらに、巨大な百鬼獣・ウザーラまでもがその姿を現した! これこそ、対ゲッターロボの切り札となる最強の百鬼獣であった。ゲッターロボをはるかに凌駕するパワーと機動性を持つこの強敵と、連合軍はどうわたりあうのか!? そして、ウザーラに隠された最大の兵器とは? いま、地球の命運を賭けた一大決戦の幕が上がる……。ゲッターチームの、運命やいかに!!

第12話

プロフェッサーランドウ登場!!

新たなる敵 ランドウの脅威!

◀▼新たに出現した敵、プロフェッサーランドウ。人類に迫る最大のピンチを乗り越えることはできるのであろうか!?

テキサスに突如割り込んできた通信。それはかつて早乙女博士や橘博士と並ぶゲッター線研究者であった、プロフェッサー・ランドウからのものだった。彼は人類を支配するため、ゲッターチームに降伏を迫る。そしてテキサスに対し、激しい攻撃を仕掛けてくるのであった。

そしてゲッターチームの活躍は続く!!

襲いくるランドウ軍・そして謎の昆虫軍団!!

いよいよ物語も佳境。敵もゲッター線を知りつくしているプロフェッサー・ランドウと、謎の昆虫軍団の2つを同時に相手にしなければならない。しかもランドウ軍の中には、橘博士の息子で、翔の兄でもある信一の姿が。ゲッターチームを取りまく運命は、過酷さを増していく……!

▲襲い来る敵に振りかざせ、正義のゲッタートマホーク!

石川 賢先生

新たなゲッター伝説の幕開け！ 原作者＆開発者インタビュー!!

――石川先生は、もうゲーム版をプレイされたんでしょうか？

石川賢先生（以下、石）「デモを見たことはあったけど、実際に遊ぶのは今日が初めてかな。おっ、原作のセリフがそのまま……」

松本健氏（以下、松）「ゲッターサーガとも言うべき原作の世界を、可能な限り再現するよう努めました。竜馬と隼人の出会いをはじめ、オイシイところはほとんどイベントとしてゲーム中に収録されていますよ」

――ＭＡＰから戦闘シーンへ入る際も、ロードが短くて快適ですね。

松「速いだけでなく、ポリゴンならではの動きや、カメラアングルのダイナミックさも重視してます」

南善長氏（以下、南）「敵のやられパターンも、こちらの使用した武器ごとに異なりますので、数万通りにものぼります。原作ものですが、コミック版やアニメ版を知らない人でも楽しめる作りになっているんです」

石川先生と振動と合体シミュレータ

石「………………………」

――石川先生、妙に無口ですが……？

石「……いや、この〝合体シミュレータ〟が面白くて……よっ！　よし、うまく行った!!」

松「早いですね先生、飲み込みが」

石「レースゲームとか結構好きなんだよね。某有名レースゲームでも、〝黒い車〟を出すまでやり込んだし。シンプルに楽しめるのがいいな」

――合体までのプロセスを自分で遊べるというのが斬新ですね。加速すると、集中線がビャーッと出るのも面白い。

南「これがないとゲッターじゃないだろ！　みたいな（笑）。ここで成功しないと、次のステージで使えるユニットが減るなどのリスクもあるんですよ」

石「ふむ……最初から飛ばさないで、様子を見ながら接近した方がうまくいくみたいだな」

松「合体を行うステージも、夕暮れや夜間、強風などさまざまなシチュエーションを……」

石「うーん、でもそうすると今度はタイムが遅くなっちゃうし……」

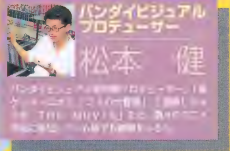
――あの、先生？

石「デュアルショック、っていうの、これ？　振動がいいねぇ、臨場感があって。こんなコントローラがあったなんて、知らなかったなぁ（笑）」

――すっかり夢中になっていらっしゃいますが。

松「それだけ熱中度が高いということですよ!!」

PROFILE

●石川賢
漫画家。コミック版「ゲッターロボ」の原作者。ダイナミックな画面構成や個性的な画風などで多くの読者を魅了。今回のＰＳ版『ゲッターロボ』では、監修およびゲッター斬・ゲッター真ドラゴンのデザイン・作画で参加。代表作に「ゲッターロボ」シリーズ、「虚無戦史ミロク」などがある。バイオレンスな描写が登場する作品を数多く手掛けるが、ご本人はいたって普通の、いやむしろ温厚で柔和なジェントルメンである。

用語解説

●ゲッターロボ●

もともとは宇宙開発計画の一環として開発が進められていたが、恐竜帝国の地上侵攻を察知したため、戦闘用として開発されたロボット。基本的に、微量で膨大なエネルギーを生み出すゲッター線を原動力とし、ゲットマシンと呼ばれる３機の戦闘機が合体することで完成する。また、ゲットマシンの組み合わせにより３種類の戦闘形態をとることが可能で、さまざまな状況に対応できる。早乙女博士と橘博士が開発を担当し、早乙女博士が開発したものに、ゲッターロボ・ゲッターロボＧ・真ゲッターロボがあり、橘博士が開発したものにゲッターロボ號、ゲッターロボ斬がある。日本が生んだ、最強のスーパーロボットである。

●原作のセリフがそのまま～●

マンガ版を読み返してみると、ゲームが原作の雰囲気をそのまま再現していることがわかる。ゲッターロボの世界を深く味わうために、ゲームをプレイする前に読み返してみるのもイイかも。

●ゲッターサーガ●

ゲッターロボはさまざまな形で世の中に発表されてきた。アニメでは「ゲッターロボ」、「ゲッターロボＧ」、「ゲッターロボ號」、「真ゲッターロボ」、マンガでは「ゲッターロボ」、「ゲッターロボ號」、「スーパーロボット大戦コミック」などが発表されている。そして現在「ゲッターロボサーガ」としてすべての「ゲッターロボ」を１つにまとめた、コミックのシリーズも出版されている。このゲームもまた、もう１つのゲッターサーガと言えるだろう。

●竜馬と隼人の出会い～●

ゲームの第１話にあたるエピソードである。隼人をパイロットにスカウトしに来た竜馬だったが、そこへ恐竜帝国のメカザウルスが襲いかかる。原作通り、隼人は無理矢理ジャガー号に乗せられ戦わされてしまうのだ。

●ポリゴンによる戦闘シーン●

さまざまなカメラアングルで演出される戦闘シーンは迫力満点！　敵のやられパターンも豊富で、中でも必見なのはゲッタービームで敵を貫いたときだろう。敵はビームの衝撃に立っていられず、バタッと後ろにひっくり返ってしまうのだ。

●合体シミュレータ●

ある意味、醍醐味ともいえる注目の要素。自分の手でゲットマシンを操縦し、さまざまな状況での合体を楽しめるというものだ。中でも強風のステージは難易度が高い。原作で、強風の中だろうが戦闘中だろうが構わず合体を成功させる竜馬たちを見ていると、やはりゲッターのパイロットになるのは大変なことだと痛感させられる。

インタビュー

『ゲッターロボ』の原作者ならびに開発者へ突撃インタビュー!!　ファンならずとも注目だ！

ゲーム版オリジナルゲッターとキャタピラとオトコの機体

——ゲーム中には、オリジナルのゲッターも登場しますね。

南「せっかくのゲーム化なんだし、オリジナルのゲッターもいたらいいなぁと（笑）」

——石川先生は、「號」以来ずいぶん久しぶりに新しいゲッターのデザインを手掛けることになったわけですよね？

石「なんだか、懐かしいような、こそばゆいような不思議な感じだったね。本当に久々だったからなぁ……」

——そういえば、初代ゲッター３をはじめ、キャタピラのついたデザインをよく見受けるのですが（笑）。

石「うん？　うーん。なんだろう、こう重量感というか……。いいじゃないドカベ○みたいで安定感があって。ドッシリしてて男の機体、って感じで（笑）」

先生も合体に熱中!!

▶合体シミュレータにはまり込む、石川先生の図。インタビューそっちのけで集中されていた（笑）。

PS『ゲッター』誕生秘話といろんなキャラで大活躍（？）

松「もともとは、横スクロールのＳＴＧって企画もあったんですけどね」

——そうなんですか？

南「合体シミュレータは、そのなごりです」

——それが、どうしてＳ・ＲＰＧに？

松「いやぁ、僕がＳ・ＲＰＧ好きというのもあるんですが。原作の物語や、キャラクターの持つ熱さを表現するには、ＳＴＧではちょっと苦しいかな、といったところですか」

南「そのおかげで登場するキャラ数も増え、神谷明さんをはじめとするアニメ版そのままの声優さんにも数多く出演していただけました」

——そういえばこのシリーズには、個性的なキャラも多いですよね。学生運動をしてる奴とか。

石「どうにも、悪人を描いてるほうが楽しい、っていうのがあって（笑）」

——竜馬が妙に悪役ヅラに見えることがあるのも、そのせいなんでしょうか？（笑）

松「あと、私がこれまでのS・RPGで、どうにも納得いかなかったのが〝ユニット間の性能差〟なんですよ」

——と、おっしゃいますと？

松「たとえば、原作でザコ扱いされているユニットで、主役級のユニットを倒すことは、ほとんど不可能に近い。それを解消したくて作ったのが、パイロットを育成し、成長させていくシステムなんです」

ビーメディア
代表取締役
南　善長

——思い入れのあるキャラは、ちゃんと育てればいつまでも活躍のチャンスがあると。

松「そうですね。できれば、バランスよくいろんなキャラを育てて欲しいところですけど。その方が攻略も楽になりますし」

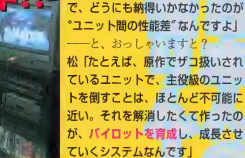
——では先生、なにかまとめでひとこと。

石「〝ゲッター〟そのものを知らない人にも知ってもらえるチャンスだし、なにより合体がいいね（笑）。好タイムを競って遊んで欲しいな」

——本日はありがとうございました。

（７月吉日・ダイナミックプロにて）

▶さまざまな展開を見せる「ゲッター」の世界から、今後も目が離せないぞ！

●黒い車●

「R」のつく某有名ＲＣＧに登場する車。これに勝利するには、なかなかの腕前が必要である。石川先生のテクがうかがい知れよう。

●集中線●

合体シミュレータでは加速時に、コミックよろしく画面に集中線が表示される。迫力満点なので燃えるが、勢いあまって合体に失敗することも…。

●ステージのシチュエーション●

嵐の中や、夜のビル街での合体など、バリエーションは実に豊富。夕暮れ時の合体は太陽がまぶしくて意外に苦戦するぞ。

●デュアルショック●

デュアルショックを使用すると、合体するときなどに振動して臨場感を盛り上げてくれる。アナログスティックにも対応しているので、なめらかな操作も可能になっているぞ。

●すっかり夢中●

石川先生はインタビューの最中、再三にわたり合体に挑戦。その集中力といったら、インタビューの受け答えがしどろもどろになるほどであった（笑）。ちなみに担当ライターも、目を離すと仕事そっちのけで合体シミュレータのタイムアタックを始めてしまうので困りものである。

●オリジナルのゲッター●

ゲームオリジナルのゲッターとして、ゲッター斬とブラックゲッター、真ゲッタードラゴンが登場。もちろん石川先生オリジナルのデザインだ。

●キャタピラ●

ゲッターロボのパワータイプの脚はすべてキャタピラなのである。唯一ゲッターポセイドンのみ脚が生えているが、しっかりキャタピラに変形する設定がある。やはりキャタピラこそ男の機体！

●学生運動●

「ゲッターロボ」連載当時（昭和40年代）に盛り上がった運動。中には過激な集団もあったようで、その影響か、隼人たちの集団もなかなか過激であった。詳しいことは日本史の先生に聞いてみよう。

●竜馬の悪役ヅラ●

「ゲッターロボ・サーガ」第２巻第９章「地リュウ一族」などを参照のこと。うーん、まるで悪役。

●パイロットの育成●

このゲームには、ロボット（ユニット）が成長する概念がない。かわりにパイロットが成長し、その能力がユニットの性能に反映されるのだ。だから、パイロットさえしっかりと育てていけば、初代ゲッターを真ゲッタードラゴンよりも強くすることだって可能なのである。

EVOLUTION 1 美しくなった3Dダンジョン!!

EVOLUTION 2 末弥純氏のモンスターを完璧に再現!!

EVOLUTION 3 クイックセーブ&オートマップで超快適!!

『リルガミンサーガ』(I～III)に続き、新世代シナリオ(IV&V)がセットになって登場!!

Wizardry®
New Age of Llylgamyn

ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン

●ウィザードリィ ニュー エイジ オブ リルガミン ●ローカス
●RPG ●10月28日発売 ●¥5,800 ●MC(4ブロック)

伝説が復活!!

EVOLUTION 4 豊富なオプションでマニアにも対応!!

[illegible]

ウィヤーフレーム

オリジナルモンスター

EVOLUTION 5 シナリオごとのデータベースも充実!!

[illegible]

『ウィザードリィ（WIZ）Ⅰ～Ⅲ』を現代に甦らせた名作『リルガミンサーガ』。その続編が、前作以上の入魂のリメイクで登場する!!

What's WIZARDRY

「ウィザードリィ」とは?

[illegible]

ウィザードリィⅣ

ワードナの逆襲

トレボー配下の冒険者に倒され、罠が張り巡らされた地下墓地に封印された大魔術師ワードナ。しかし今、彼に復活の時が訪れる。力のほとんどを奪われながらも……。

大魔術師ワードナとなって、奪われたアミュレットを奪回せよ!

シリーズの外伝的な作品。プレイヤーは大魔術師ワードナとなり、サークルで召喚したモンスターを引き連れて、アミュレット奪還のため地上を目指す。発売当初、あまりの難易度の高さに、熱狂的なファンをもてこずらせた作品だ。今回のPS版では、このオリジナル同様の難易度を誇る「クラシックモード」にあわせ、システムや難易度を調整した「アレンジモード」を搭載。かなり遊びやすくなっているので、PC版であきらめた人も、ぜひもう一度挑戦してみよう!!

◀ここからワードナの苦難の道が始まる……。

▶モンスターを召喚し、配下とするのだ。

PS版では「クラシック」&「アレンジ」の2つのモードが選べる

アレンジモードは、オリジナル版（クラシックモード）を遊びやすくリニューアルしたモード。最大の変更点は、戦闘でモンスターへの指示が可能になったことだ。これで味方が思い通りに動いてくれないと悩むこともないぞ。また一度に召喚できる数も増え、謎解きのヒントも表示される。さらに、オリジナルのエンディングまで追加されているのだ!!

クラシック

アレンジ

▶クラシックではワードナ以外は勝手に戦う。

◀アレンジでは1種族ごとに指示を出せるのだ。

ウィザードリィⅤ

災渦の中心

魔術師ソーンによってもたらされた、世界を飲み込む災害。ソーンの手に落ちた偉大なる魔術師、ゲートキーパーの救出を依頼された冒険者は、災いの中心へと旅立つ……。

ゲートキーパーを救い出し、リルガミンの危機を救え!

プレイヤーが冒険者を操り、ダンジョンを探索していくという本来のシステムに戻った第5作目。自分の分身を作り上げるキャラクターメイクや、アイテムの収集などといった『WIZ』本来の楽しさに加え、奥深いストーリーも楽しめるようになった。また、弓などの長距離武器が追加され、後列のキャラも戦闘に参加できるようになったのも、これまでのシリーズとの大きな違いだ。謎解きや戦闘の難易度のバランスも良く、非常に遊びやすい作品となっている。

◀レベルアップは、おなじみの冒険者の宿で。

▶ストーリーや謎解きの要素もさらに充実!

『リルガミンサーガ』のキャラを転送可能!!

PS版『Ⅴ』では、『リルガミンサーガ』のキャラを転送できる。もちろんレベルは1に戻ってしまうが、どのシナリオからでも転送が可能で、それまでに得た称号は継承される。しかも、『Ⅰ』～『Ⅲ』すべてをクリアしたキャラには、転送時に特典が用意されているぞ。

さらに遊びやすく操作性が進化!!

わずらわしいNPCとの会話は、言葉を選ぶのみと遊びやすいように改善されている。また、キャラがレベルアップ可能な状態になるとマークが表示されて教えてくれたり、冒険者の宿へパーティ全員で泊まれたりと、細かいながらも便利な機能を満載しているのだ。

▶遊ぶ側に立った細かい配慮がうれしい。

Meremanoid マーメノイド

ついに最終回！ 中盤ストーリーを完全フォロー!!

この夏を涼しく過ごすRPG
マーメノイド
3号連続集中連載 第3回

ソフトも発売されて約3週間。前号のプレイガイドは役にたったかな？ いよいよ連載の最終回となる今回は、引き続き第3章のチャート攻略と、戦闘のワンポイントアドバイスをお届けしよう。

●Meremanoid〜マーメノイド〜
●エクシング・エンタテイメント
●RPG ●発売中
●¥5,800 ●MC（1〜4ブロック）

オルガ&モーガ

直情型の姉・モーガ（左）と冷静な妹・オルガ(右)。元は鉱山で働いていたが、アーディンにひかれ仲間に。

STORY 攻略編

第3章 ねぇ、僕はほかの子と違うの？

3章でやるべきことは、大きく分けて2つ。七色さんごの村でのイメリア誘拐事件の解決と、メーベガスでの情報収集だ。両方ともとくに難しいことはなく、右ページのチャート通りに行動すればOK。ちなみに誘拐事件解決後、オルガ＆モーガ、ティアラの3人がパーティに編入する。戦闘に参加させるなら、メザーレ砂漠に移動する前に、彼らの装備を整えておくように。ティアラはレベルが低いので、ある程度レベルも上げておいたほうが無難だぞ。

▶マザー・マー率いる教会に対抗するため、伝説の魔導霊士を探すことに。

▲メーベガスでは、教会の悪事が浮彫りに。ちなみに、メザーレ砂漠へは、2章でも使ったワープゲートを使って移動しよう。

BATTLE 攻略編

「ABISS(アビス)」マスターの3大ポイントを大紹介

今回の戦闘攻略では、必殺技と魔法をピックアップ。このゲームの場合、序盤はレベルさえ上げてしまえば力押しでなんとかなってしまうのだが、今回ストーリー攻略をしている中盤以降は、敵の特性やシステムを理解していないと戦い抜くのは困難になってくる。そこで、今回は覚えておけば戦闘を有利に進められる3つのポイントを解説していこう。一見シンプルなようでも、実は奥の深い「アビス」を極める第1歩として、ぜひ参考にしてほしい。

キャプテンガイア

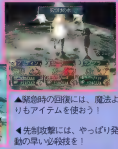
マーメノイアの海に、その名をとどろかす大海賊。どうやら、セーラと過去になんらかの因縁が……。

◀3つのポイントを覚えて、戦術のバリエーションを増やそう。

POINT 1 行動によって優先順位が！

各キャラ（敵味方含め）が行動する順番は、実はキャラごとのATS（アタックスピード）よりも下表のように選択したコマンドの方が重要。たとえば、ATSが早いキャラの魔法よりも、ATSが遅いキャラの必殺技の方が先に発動する場合もあるのだ。

▲緊急時の回復には、魔法よりもアイテムを使おう！

◀先制攻撃には、やっぱり発動の早い必殺技を！

VS リスキー&ピスケス

ゴリ押しだけで余裕！

2章をクリアできたレベルなら、力押しだけで問題なく倒せる。HPは若干高めなので、てっとり早く倒したければ、エナジーボールが有効だ。ときどきスクワートアローなどの魔法も使ってくるが、気にしなくてもいい。

◀レベル15、16あれば楽勝。オートでも、けっこういける。

VS マーデ&マーナ

多彩な必殺技が強力。HP残量に注意

とくに怖いのがマーナの「炎の裁き」で、100近いダメージを受けるので注意！　気付け薬も多めに用意しておいた方がいい。また彼らは素早く、まず先制攻撃してくるのでHP残量には常に気を配ろう。

▶魔法よりも、物理攻撃主体の方が効果があるぞ。

マーデ&マーナ

教会が、アーディン抹殺に放った刺客。マーデ（右)、マーナ（左）とも生体改造された強力な戦士だ。

NEXT STAGE 第4章のストーリーをちょっとだけPREVIEW！

マーデ&マーナの襲撃を退けたアーディンたちは、キャプテン・ガイアから「ギリアムという人物を助けだしてほしい」との依頼を受けて城塞都市バルデスへ向かう。このギリアムという人物は、王国に反旗をひるがえすレジスタンスで、現在は投獄中。街の少女・ミーナの協力を得て、なんとか牢の中のギリアムとの接触に成功する。だが、すでに彼女の処刑は決定！　はたしてアーディンは、魔導霊士の手がかりを知るギリアムを無事に救い出すことができるか……!?

▶霊峰の里は、いったいどこにあるのか？

▶マザー・マーとアイズマンの関係の秘密も明かされる？

第3章シナリオ進行チャート

1. 3章オープニング
2. 七色さんごの村でイメリアさらわれる
3. クレアと会話（イメリアの話）
4. ハンナと会話（怪しい賞金稼ぎの話）
5. リリナと会話（狩り場の話）
6. 北の狩り場へ移動
7. 狩り場の奥で賞金稼ぎリスキー&ピスケスと強制バトル。珍しい草の種を入手
8. ナイーダと会話（事件解決の話）、さんごの薬湯を入手
9. アーディンの実家でイベント発生、アーディン絶縁される
10. アーディンの独白イベント
11. ティアラ、オルガ&モーガが仲間に
12. 話し合いの結果、一行はメーベガスへ向かうことを決意
13. メザーレ砂漠を抜けてメーベガスへ
14. カジノで情報屋のラウリーと会話
15. カジノの外で、レイベルンとガレットの話を盗み聞き
16. 2人を追って街の外へ
17. 刺客・マーデ&マーナ登場（強制バトル）
18. 戦闘後、ガイアと会話（霊峰の里の話）

第3章終了

POINT2 必殺技はどう覚える？

使用するとHPを消費するので敬遠しがちな必殺技だが、実はPOINT1で解説したように、先制にはうってつけの攻撃だ。これらの必殺技は、特定の武器で特定の連撃（下表の修得前提連撃）を出し続ければ修得が可能。ここでは中盤までに修得できる必殺技と、修得可能な武器&前提となる連撃を紹介しよう。

◀▲まず前提条件となる連撃を覚えて、あとはくり返し使えばOK！

中盤までに修得可能な必殺技

必殺技名	修得可能武器	修得前提連撃
エナジーカッター	トウボクの剣	斬りつつ突く（斬る＋斬る＋突く）
サイコクラッシュ	大トビウオの剣	斬り打ち突き斬る（斬る＋突く＋突く＋斬る）
ブレード・ロー	ノコギリ鮫の大剣	突き斬り刻む（突く＋斬る＋斬る）
ヘキサ・フランジ	水晶の大剣	突き斬り打つ（突く＋斬る＋突く）
ダブルウェイブ	ナナイロ貝の短剣	斬り打ち斬る（斬る＋突く＋斬る）
スルー・スロー	ベッコウの短剣	突き斬り打つ（突く＋斬る＋突く）
スゥイングバット	流木の杖	三連続で叩く（叩く＋叩く＋叩く）
ゴーストスィーパ	降霊の杖	三連続で突く（突く＋突く＋突く）
ブラストスフィア	大カブトガニの槍	三連続で薙ぐ（薙ぐ＋薙ぐ＋薙ぐ）
プロヴォウキング	アンコウのロッド	三連続で叩く（叩く＋叩く＋叩く）
バルーンファイト	フグの革のグラブ	U・パンチ（アッパー＋パンチ）
ソー・エナジー	クラゲのグラブ	三連続パンチ（パンチ＋パンチ＋パンチ）
モール・ダイブ	大ジャコの爪	三連続で突く（突く＋突く＋突く）
フィアスラッシュ	サメの牙の爪	突き斬り連撃（突く＋斬る＋突く＋斬る）

POINT3 押さえておきたい魔法

ここでは、中盤までにお店で買える魔法とその効果を紹介しておこう。魔法の強みはなんといっても、全体攻撃&回復。効果を覚えて、ぜひ活用してほしい。

中盤までに購入可能な魔法リスト

魔法	効果・入手
【ヒールライト（癒しの書）】	聖なる力で体力を回復　全体回復も可　入手：七、エ（200G）
【スクワートアロー（水の矢の書）】	熱湯を噴出させる水属性の単体攻撃魔法　入手：七、エ（280G）
【エナジーボール（魔力弾の書）】	魔力弾を撃ち出す魔属性攻撃魔法、全体攻撃も可　入手：七、エ（350G）
【スリープ（催眠の書）】	相手を眠らせる単体支援魔法　入手：エ（300G）
【コール・フレイム（魔炎召喚の書）】	地獄の炎を召喚する火属性の単体攻撃魔法　入手：エ（500G）
【キュアーヒール（治癒の書）】	身体の異常を治す回復魔法　入手：エ（500G）
【アイスコフィン（氷柱の書）】	敵を凍らせる冷属性の単体攻撃魔法　入手：エ（800G）
【アクアパラダイス（水泡の書）】	水泡で敵を包み込む水属性の攻撃魔法、全体攻撃も可　入手：エ（1500G）
【セイレンウィンド（海流の書）】	真空の竜巻で敵を切り裂く風属性の全体攻撃魔法　入手：ヘ（800G）
【ライトニング（雷迅の書）】	電流で敵を攻撃する雷属性の攻撃魔法、全体攻撃も可　入手：ベ（1000G）

※表中の魔法の入手場所は、以下のように略しています。
七→七色さんごの村、エ→メーエリア、ベ→メーベガス。

SUCCESS

充実の ¥1500

SuperLite1500 シリーズ

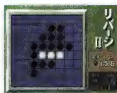
気軽（Lite）に買って、思いっきり（Super）楽しめる1,500円ソフトとして、
ボードゲーム、アクション、シューティング、
パズル、恋愛シミュレーション、ロールプレイング、占い等々、
あらゆるジャンルをラインアップした文庫本感覚のシリーズです。

あらゆるジャンルのソフトが1,500円!!

新発売の4タイトル

リバーシII

～テーブルゲーム～

前作のシンプルさに加えて、「ワンポイント講座」のモードや、8段階のレベル調節が加わったことによって、さらに魅力あるものになりました。

西洋占星術 マーク矢崎監修

～占い～

通常難しい、ホロスコープの計算などを簡単な入力操作で自動算出。さらに入力結果を記録することによって、いつでも手軽に運勢を占うことができます。

アンゴルモア99

～カードゲーム～

ノストラダムスの予言をモチーフにしたシンプルなカードゲームです。誰でもすぐにルールを覚えられ、即座に遊んでもらうことができます。

パンゲア

～すごろく感覚ロールプレイング～

攻略するダンジョン、遭遇するモンスター、戦闘、得られる宝まで、全てをサイコロで決めてゲームを進めていく、まさに「すごろく感覚のロールプレイング」！

好評発売中

数独
～パズル～

ナンクロ
～パズル～

おえかきパズル
～パズル～

ザ・カーリング
～スポーツ～

ロードランナー
レジェンドリターンズ
～アクションパズル～

アステロイド
～シューティング～

麻雀II
～テーブル～

あのこどこのこ
エンドレス・シーズン
～恋愛ボードゲーム～

ピンボール
ゴールデンログレス
～ピンボール～

テナントウォーズα
～ボードゲーム～

以後続々発売予定！

株式会社サクセス 〒150-0011 東京都渋谷区東3-12-12祐ビル3F TEL.03-5469-2426 FAX.03-5469-2425
ホームページ http://www.success-corp.co.jp/

TOKYO GAME SHOW '99 AUTUMN

ブロッコリー出展内容

今回のゲームショーでは、物販ブースと展示ブースの二つのブースで出展します。

物販ブース（1-南-9）
- ■スーパーゲーマーズ
- ■トレカルト
- ■テレカマニアックス
- ■でじこのへや

展示ブース（7-北-3）
- ■アクエリアンエイジ
- ■ゲーマーズエクスプレス
- ■デ・ジ・キャラット

デ・ジ・キャラットの新商品とプレミアムパック等の新作を中心に販売予定にょ。展示にも力を入れるので、みんな見にきてにょ。

夏季限定プレミアムパック

1パック 9枚入 本体価格476円
※デザインは変更になる場合があります

私立ジャスティス学園 熱血青春日記2 / 十兵衛ちゃん ─ラブリー眼帯の秘密─ / 垣野内成美 COLLECTION / ベターマン

ヘキサムーン ガーディアンズ / オリジナル・ビデオ・アニメーション Piaキャロットへようこそ!!2 DX / 菜々子解体診書 / REVIVE...〜蘇生〜

展示ブース案内図　東京ゲームショウ'99秋 ブロッコリーブース　物販ブース案内図

ゲーマーズでは、ゲームショウの前売券を販売中！お気軽にお問い合わせください。

池袋店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3985-3232
豊島区東池袋1-28-7東池袋大栄ビル3F

新宿店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／03-3225-5996
新宿区新宿3丁目23-14SHAビル ゲームセンターMORE5F

GAMERS ゲーム関連商品専門店

ゲーマーズは(株)ブロッコリーの直営店です

秋葉原店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／03-5298-2015
千代田区外神田1-15-6ミツウロコビル2F

ゲーマーズスクエア店 OPEN／10:30〜20:00（日・祭11:00〜19:00） TEL／03-3252-9600
千代田区外神田3-15-5 MNビル

松戸店 OPEN／11:00〜21:00 TEL／047-394-8247
千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸ビル B1F

横浜店 OPEN／10:30〜20:00 TEL／045-317-4321
神奈川県横浜市西区南幸2-16-20三和横浜ビル2F

長野店 OPEN／11:00〜20:00 TEL／026-266-7626
長野県長野市南千歳1-3-6 K'S SQUARE 2F（タワーレコード下）

京都店 OPEN／10:00〜23:30 TEL／075-255-1770
京都市中京区河原町通四条上ル下大阪町354番地 ナムコワンダータワー6F

なんば店 OPEN／10:30〜19:30 TEL／06-6630-0404
大阪府大阪市浪速区日本橋3-8-16

博多店 OPEN／11:00〜20:00（土・日・祝 10:00〜20:00） TEL／092-434-6868
福岡市博多区博多駅中央街2-1福岡交通センタービル7F ナムコワンダーパーク博多内

東京ゲームショウ'99秋

会　　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1〜8
開催日時：9月18日(土)10:00〜18:00・19日(日)10:00〜17:00
※9月18日が登校日にあたる高・中・小学生の生徒・児童は14:00からの入場となります。
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA） 後援：通商産業省

ゲーマーズ各店で **前売券好評発売中**

●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般＝中学生以上（小学生以下入場無料）
お問い合わせ：東京ゲームショウ インフォメーションセンター TEL.03-5512-3154

発売元●株式会社ブロッコリー　〒177-0033 東京都練馬区高野台2-14-1　ユーザーサポート係●03-5372-6208［月〜金（祝・祭日を除く）10:00〜12:00/13:00〜17:00］

無料一日体験入学実施中

ゲームを作ることもCGを描くことも、やってみるとスゴク面白い。多くの人が魅了するゲームの創作活動に参加してみませんか。なんだか難しいと思っている人もいるかも知れませんが、やってみればその面白さにきっとハマってしまうはず。現場経験豊富な講師が、充実の機材で親切丁寧にゲーム制作を指導します。

フリーダイヤル **0120-310-042** お気軽にお申し込みを

次世代機も…!?「東京ゲームショウ」イベント速報!!

東京ゲームショウ '99秋 —9月18・19日/千葉・幕張メッセ—

▲▼写真は前回「TGS'99春」の会場風景。

最新情報が集結する一大イベント開幕!!

春・秋恒例のゲームの祭典「東京ゲームショウ'99秋」が、9月18日（10:00〜18:00）と19日（10:00〜17:00）の2日間にわたって、千葉・幕張メッセで開催される。7回目の開催となる今回は、76社のメーカーが出展を予定（8月18日現在）。最新タイトルの展示やイベント、そして関連グッズの販売などが行われるのだ。入場料は￥1,200（税込・小学生以下無料）で、前売券（￥1,000・税込）も、チケットセゾン・チケットぴあほか、全国のゲームショップなどで発売中だぞ。

……………今回のテーマは……………

「Coming Surprise〜スゴイは、ここから」

もちろん、PSの新作発表や、年内発売のタイトルの体験プレイも魅力だが、今回のTGSで最も注目すべきポイントは「次世代PS」に関する発表だろう。ハードの公開やタイトル発表、それに体験プレイの可能性など、興味の尽きない内容になることは間違いないぞ。

今回のゲームショーでは 次世代プレイステーションに関する出展はしておりません。ご了承下さい。

Please be informed that there are no displays regarding the next generation PlayStation at this show. Thank you.

注目の新ハードがついに登場!?

◀前回のSCEIブースでは、期待をよそにこんな看板が。今回は…!?

「〜'99秋」はココが違う！

回数を重ねるごとに規模を拡大し、参加者の意見を取り入れて進化してきた東京ゲームショウ。「〜'99秋」でも、大小さまざまな変更が加えられているのだ。その〝違い〟を徹底チェック!!

■わかりやすいレイアウト……来場者の混乱を避けるために、目的別に各スペースを配置。ホール1に物販・出版コーナー、ホール2〜7に最新ゲームソフトの展示、そしてホール8にキッズコーナーを設置しているぞ。

■情報満載の「ナビプラザ」を新設……これまでのイベントステージとインフォメーション機能を融合させた、「TGSナビプラザ」をホール2〜3に設置。出展社ブースを映像で紹介したり、コンピュータでの情報検索サービスなどを行うのだ。

■メインエントランスはホール2に設置……会場内の混雑を緩和するために、メインエントランスをホール2に設置。通常の展示を行う2〜7ホールと、物販ブースを集めた1ホールの行列を分けることで、快適な入場を実現。

■好評のキッズコーナーも……今回も小学生以下のお子様連れファミリー向けに、楽しいイベントや企画が満載のキッズコーナーをホール8に設置。子ども連れでも来場しやすいように、専用入場口も用意しているぞ。

次号118号（9/10発売）では、「〜'99秋」直前大特集として最新情報を一挙に紹介!! 事前チェックに欠かせない出展タイトル＆販売グッズのリストや、当日必携の会場マップなどを掲載する予定だ。

TOPIC トピック

とにかく暑い夏でした！ 今夏のイベントを総決算！

東京キャラクターショーからコミックマーケットまで、ゲームに関するイベント取材報告

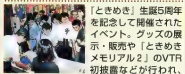
数多くのイベントが開催された夏休み。記録的な猛暑のなかにあっても、参加者の熱気は最好調に達していたぞ。そんな活気に満ちたイベントの様子を、ピックアップして大紹介!! 残念ながら参加できなかったという人は、これでイベント気分を楽しもう。今後も秋に向けてさまざまなイベントが目白押し！ 忘れずにチェックしよう!!

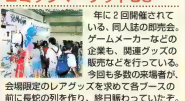
東京キャラクターショー1999

今回で2回目の開催となる、キャラクターグッズの祭典。会場限定グッズの販売や、人気商品の先行販売が行われるとあって、朝から長い行列ができたのだ。最終的には2日間で4万人を超える来場者数を記録したぞ。

とんでもクライシス！ とんでもビジョンin 新宿ステーションスクエア

徳間書店の『とんでもクライシス！』の発売を記念して、新宿で行われたイベント。参加者のプレイがアルタビジョンに映し出されるゲーム大会が、通行人の注目を集めた。

ときめきメモリアル THE 5th Anniversary 〜文化祭に行こうよ！〜

『ときめき』生誕5周年を記念して開催されたイベント。グッズの展示・販売や『ときめきメモリアル2』のVTR初披露などが行われ、1万人以上のファンがつめかけたのだ。

コミックマーケット56

年に2回開催されている、同人誌の即売会。ゲームメーカーなどの企業も、関連グッズの販売などを行っている。今回も多数の来場者が、会場限定のレアグッズを求めて各ブースの前に長蛇の列を作り、終日賑わっていたぞ。

〜ほかにもいろいろ〜

人気キャラクターのフィギュアや人形などを販売する「JAF・CON8」や「ワンダーフェスティバル1999[夏]」のほかにも、「NECインターチャネルファン感謝デー」など、さまざまなイベントが各地で開催された。どの会場も多数の来場者で、埋めつくされていたぞ。

▶多くの来場者がつめかけた「ワン・フェス」の会場風景。

GOODS 新製品

『M・F』の新グッズが登場！

Fコレジュニア01『モンスターファーム』―発売中―

▲彩色とクリアーの2タイプが、全部で10種類。ファンも納得の完成度だ!!

人気モンスターがフィギュアに！

現在放送中のアニメ版も好評の、テクモの『モンスターファーム』シリーズ。そのなかから特に人気の高い5種類のモンスターが、「Fコレ」として発売されることになったぞ。「Fコレ」とは、トレーディングカードのフィギュア版。箱の中には全10種類のフィギュアが、ランダムで1体入っているのだ。キミはすべて集めることができるかな!?

Fコレジュニア01 モンスターファーム
▶発売中
▶¥480（税別・1パック）
▶リーメント

……このフィギュアを4名様に！！……

この『モンスターファーム』のリアルフィギュアを、3個ずつそれぞれ4名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス・DPS「Fコレ・プレゼント」係まで。しめ切りは9月10日（消印有効）。

TOPIC トピック

CMでの華麗なステップに注目！

『DanceDanceRevolution 2ndReMIX』TVCM

▲7月29日に行われた、オーディションの模様。

▶これが現在放送中のCM。かっこいいぜ！

一般公募で選ばれたゲーマーがCMに！

ついに発売された『DanceDanceRevolution 2ndReMIX』。すでに購入済みの人も多いはずだが、このTVCMはチェックしたかな？　現在放送中のこのCM、じつはオーディションで選ばれた人が、ダンサーとして出演しているのだ。数千通もの応募のなかから勝ち上がった精鋭だけに、なかなか決まっているぞ!!

TOPIC トピック

あのキャラがアニメに！

『デ・ジ・キャラット』アニメ化情報

▲人気キャラ「でじこ」。キャラクターグッズも多数発売。

今度はアニメで"待ってるにょ"!?

デジタルキャラクターグッズショップ「ゲーマーズ」のマスコットキャラクターとして、CMなどで活躍中の「デ・ジ・キャラット」が、アニメ化されることになったぞ。今年の年末に、TBSの深夜番組「ワンダフル」内で放送されるのだ。監督は「十兵衛ちゃん」などを手がけた桜井弘明氏。華々しい活躍の目立つ彼女(？)、次はゲーム化!?

キャンペーン

ソフトを買ってコレをもらおう

『スーパーバスフィッシング』1999獲れたてキャンペーン

▲編集部を訪問してくれた、同ソフトキャンペーンガール＋α。

限定グッズが当たるチャンス！

現在キングレコードでは『スーパーバスフィッシング』の発売を記念して、豪華な賞品が当たる「1999獲れたてキャンペーン」を実施中（9月末日まで）。ゲームを買って、各種オリジナルグッズを手に入れよう!!

▶特製ルアーほか、豪華賞品に注目!!

プレゼント賞品はこれだ！

カリフォルニア賞としてアウトドアウエアが。またジャッカル賞としてプレミアムルアー RS－150 アルティマ パープルチャート（キングレコードオリジナルカラー）が当たる。くわしい内容については、ソフトに封入されている応募券を参照しよう。このチャンスを逃すな!!

さらに本誌読者にプレゼント

キャンペーンの実施を記念して、このソフトを3名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305（株）メディアワークス・DPS「超バス釣りプレゼント」係まで応募しよう。しめ切りは9月10日（消印有効）。

BOOK 本

『T・H』のCG画集が発売

To Heartビジュアルファンブック ―発売中―

▲魅力満載のこの1冊で、『To Heart』を極めよう！

『To Heart』のすべてがこの1冊に!!

人気恋愛AVG『To Heart』のビジュアルファンブックが発売されたぞ。この本はゲームの発売元である、アクアプラスの全面協力のもとに制作された、CG画集＆ファンブック。PS版の全CGに加えて、描き下ろし＆ポスターなどのイラストも完全収録。さらに幻の初期設定資料から、未発表の原画まで、あらゆる資料を掲載しているのだ。まさに究極の、ファン必携の1冊だぞ!!

To Heart ビジュアルファンブック
▶発売中
▶¥1,400（税別）
▶メディアワークス

MUSIC 音楽CD

今回の1枚は…？

beatmania GOTTAMIX Original Soundtracks ―発売中―

▲「ゴッタ煮」をイメージしたジャケットが目印。

攻略にも役立つサントラCDが登場!!

大人気の『beatmania』のPS用アペンドディスク『beatmania GOTTAMIX』が、サウンドトラックになって登場!!　ゲームオリジナルの楽曲に加えて、Tiny-K（谷啓）＆DJ SENDA（せんだ光雄）による新曲も収録しているのだ。

beatmania GOTTAMIX Original Soundtracks
▶発売中　▶¥2,243（税込）▶KME（※1）／キングレコード

はみ出し

電撃情報ステーション

●KSSの8月期新刊情報……エクシングより6月に発売されたRPG『ミスティック ドラグーン』。このCG&原画集がKSSから発売中だ。「ミスティックドラグーン・マテリアルズ」というタイトルで、¥2,095（税別）。また、小説で「マール王国の人形姫 下巻」も発売中。こちらは¥857（税別）だ。興味のある人はぜひ。

●ビーマニポケットに新製品……『beatmania』（コナミ）の携帯版、「ビーマニポケット」に新機種が登場。タイトルは「ビーマニポケット『ときめきメモリアル』」で、今秋発売予定。価格は¥2,980(税別・予価)。「ときめき」や「二人の時」といった、ファンにはおなじみの名曲を演奏できる。「TGS'99秋」で先行販売の予定も。

●ナムコのアーケード情報……ナムコのアミューズメント施設「ＩＮＴＩ渋谷店」（東京都）では、『鉄拳タッグトーナメント』にちなんだイベント、「拳祭」を開催中。歴代のグッズやポスターの展示、イラスト販売のほか、ゲーム大会（9月26日）も予定。9月30日まで開催。
また東京・池袋の「ナムコ・ナンジャタウン」では、敬老の日（9月15日）にあわせて特別企画を開催。内容は60歳以上と同伴家族入場無料、など。

●NEO・GEO版『KOF'99』で予約キャンペーン……9月23日に発売される、SNKのNEO・GEO版『THE KING OF FIGHTERS '99』（価格¥38,000・税別）で予約キャンペーンが実施中だ。店頭で同ソフトを予約すると、もれなくオリジナルテレホンカードが手に入るという内容。イラストは新主人公「K'」だ。詳しくは全国のNEO・GEO取扱店で。なお、景品が無くなり次第、キャンペーンは終了するので、欲しい人は早めの予約を。

※ニュースページのプレゼントの当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。
※1………正式名称は、「コナミミュージックエンタテインメント」です。

増刊DPS-D23は定価980円で９月16日発売！

ナイスなゲームが沢山発売される中、イロイロ大変だとは思うのですが…よろしくお願いいたします！ というか、買ってもらえないと家のハムスターが泣くんです。ミムゥ～ミムゥ～って。そりゃもう悲しそうに。悲しそうに。悲しそうに。買ってください……。

増刊電撃プレイステーションD23(Vol.119)

●９月16日(木)発売

■体験版：デュープリズム：ロビット・モン・ジャ：ＰＡＱＡ：ＺＥＵＳⅡ Carnage Heart：ワールドサッカー実況ウイニングイレブン４：君の気持ち、僕のこころ：ロボット×ロボット：ビシバシスペシャル２：麻雀悟空 天竺'99：ネットやろうぜ

■ムービー：バイオハザード ３ ラスト エスケープ：ときめきメモリアル２：BOYS BE…2nd Season：ＰＩＸＹ GARDEN：ワイルドアームズ 2ndイグニッション：ポケットじまん：ポケ単

要注意

あ、増刊ＤＰＳ・Ｄ22も絶賛発売中！ 若者よ！ 欲しいならとまどうなっ！

電撃ランキングステーション

今回の集計期間 7月5日～8月1日

『パワプロ'99開幕版』や『みんゴル』シリーズの2本など、SPGが元気な99年夏の前半戦。DPS誌上でも各種大会が開催されているぞ！

売り上げTOP20

1 聖剣伝説 LEGEND OF MANA（初登場）
人気A・RPGの続編が新システム満載で登場。サボテン君など脇役もキュート。
■スクウェア
■7月15日■A・RPG
■￥6,800■591,528

2 実況パワフルプロ野球'99開幕版（初登場）
ホームラン競争モードでパーフェクトを出すと過去の名選手が続々登場するぞ！
■コナミ
■7月22日■SPG
■￥5,800■492,591

3 みんなのGOLF2（初登場）
「電撃オープン」のしめ切りが迫っているぞ。参加の方法はP.64を見よう！
■SCEI
■7月29日■SPG
■￥5,800■422,713

4 DINO CRISIS（前回1）
クリア後のおまけは隠しコスチュームだけじゃない。何度もクリアしてみよう！
■カプコン
■7月1日■A・AVG
■￥5,800■256,548

5 どこでもいっしょ（初登場）
個性的で愛くるしいポケピたちとのおしゃべりを楽しむ夏のポケステ本命ゲーム。
■SCEI
■7月22日■ETC
■￥3,800■128,304

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／本数	前回
6	ダンスダンスレボリューション	コナミ／4月10日／ETC／103,254	前回6
7	ギターフリークス	コナミ／7月29日／ETC／101,509	初登場
8	サルゲッチュ	SCEI／6月24日／ACT／81,589	前回3
9	SIMPLE1500シリーズ Vol.10 THEビリヤード	カルチュア・パブリッシャーズ／4月22日／TBL／68,831	前回9
10	ファイヤープロレスリング G	ヒューマン／6月24日／SPG／59,070	前回4
11	ペルソナ2 罪	アトラス／6月24日／RPG／46,893	前回2
12	海のぬし釣り一宝島に向かって一	パック・イン・ソフト／7月22日／RPG／43,701	初登場
13	ヴァンダルハーツII～天上の門～	コナミ／7月8日／S・RPG／41,219	初登場
14	トロンにコブン	カプコン／7月22日／ACT／38,801	初登場
15	俺の屍を越えてゆけ	SCEI／6月17日／RPG／38,034	前回10
16	みんなのGOLF(ザ・ベスト)	SCEI／3月25日／SPG／37,259	前回15
17	アニメチック ストーリーゲーム① カードキャプターさくら	アリカ／8月5日／ETC／36,734	初登場
18	グランディア	ゲームアーツ/ESP／6月24日／RPG／35,058	前回5
19	リモートコントロール ダンディ	ヒューマン／7月22日／ACT／33,519	初登場
20	チョロQ ワンダフォー!	タカラ／8月5日／RCG／29,012	初登場

前評判TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／票数	前回
1	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス／99年予定／RPG／64,689	前回2
2	アークザラッドIII	SCEI／秋予定／RPG／37,699	前回5
3	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCEI／9月2日／RPG／32,987	前回4
4	ドラゴンクエスト・キャラクターズ トルネコの大冒険2～不思議のダンジョン～	チュンソフト/エニックス／9月15日／RPG／26,561	前回7
5	グランツーリスモ2	SCEI／秋予定／RCG／21,849	前回16
6	フロントミッションサード	スクウェア／9月2日／S・RPG／20,748	前回14
7	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス／12月9日／SLG／16,858	前回11
8	バイオハザード 3 LAST ESCAPE	カプコン／9月22日／A・AVG／15,993	前回15
9	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン／秋予定／FTG／14,697	前回9
10	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC／冬予定／AVG／14,264	前回20
11	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア／11月予定／RPG／12,535	前回17
12	Memories Off	キッド／9月30日／AVG／12,103	前回19
13	機動戦士ガンダム ギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ／冬予定／SLG／11,671	再登場
14	グローランサー	アトラス／秋予定／RPG／10,806	初登場
15	ダービースタリオン99	アスキー／9月30日／SLG／9,942	初登場
16	マール王国の人形姫＋1(たすいち)	日本一ソフトウェア／9月22日／RPG／7,781	初登場
17	サイキックフォース2	タイトー／10月7日／FTG／7,348	前回13
18	西遊記	コーエー／秋予定／S・RPG／6,916	初登場
19	ときめきメモリアル2	コナミ／11月25日／SLG／6,484	前回21
20	ベイグラントストーリー	スクウェア／秋予定／AVG／6,052	初登場

読者人気TOP20

順位	タイトル	メーカー／発売日／ジャンル／票数	前回
1	ファイナルファンタジーVIII	スクウェア／2月11日／RPG／37,699	前回1
2	東京魔人學園剣風帖	アスミック・エース エンタテインメント／98年6月18日／AVG／27,418	前回4
3	テイルズ オブ ファンタジア	ナムコ／98年12月23日／RPG／23,991	前回9
4	幻想水滸伝II	コナミ／98年12月17日／RPG／19,451	前回5
5	ファイナルファンタジーVII	スクウェア／97年1月31日／RPG／19,019	前回3
6	To Heart	アクアプラス／3月25日／AVG／18,155	前回2
7	ゼノギアス	スクウェア／98年2月11日／RPG／15,129	前回8
8	ペルソナ2 罪	アトラス／6月24日／RPG／13,832	前回14
9	サガ フロンティアII	スクウェア／4月1日／RPG／9,942	前回7
10	スターオーシャン セカンドストーリー	エニックス／98年7月30日／RPG／7,781	前回10
11	スーパーロボット大戦 コンプリートボックス	バンプレスト／6月10日／S・RPG／6,916	前回12
12	バイオハザード 2	カプコン／98年1月29日／A・AVG／6,484	前回15
13	久遠の絆	フォグ／98年12月3日／AVG／6,052	前回13
14	ファイナルファンタジータクティクス	スクウェア／97年6月20日／S・RPG／5,619	前回11
15	グランツーリスモ	SCEI／97年12月23日／RCG／5,187	再登場
16	俺の屍を越えてゆけ	SCEI／6月17日／RPG／4,755	初登場
17	女神異聞録ペルソナ	アトラス／96年9月20日／RPG／4,323	前回17
18	DINO CRISIS	カプコン／7月1日／A・AVG／3,890	初登場
19	ワイルドアームズ	SCEI／96年12月20日／RPG／3,458	前回16
20	グランディア	ゲームアーツ/ESP／6月24日／RPG／2,594	初登場

■訂正：前号（Vol.1-15）ランキングページ「前評判TOP20」に誤りがありました。正しくは、第1位に『Lの季節』（トンキンハウス／8月5日発売／AVG）が入り、以下、第2位『ドラゴンクエストVII』（前号誌面では第1位）、第3位『SDガンダム GGENERATION-0』（前号誌面では第2位）……と、くり下がります。ここに訂正いたします。

ランキングトピック

スポーツゲームからロボットゲームまで百花繚乱だった夏の間は、夏休みパワーを炸裂させてゲーム購入をしている小学生のお客さんが多いようですね。【8月18日調べ】

ショップ①▶HOBIX（大阪府）宮本直史さん

この夏目立って動いたのは『実況パワフルプロ野球'99開幕版』（コナミ）でしょうか。お盆休みの間は特によく売れました。『ダンスダンスレボリューション』（コナミ）も引き続き人気です。また、テレビアニメの影響か『デジモンワールド』（バンダイ）を購入されていく小学生のお客さんが多いですよ。『みんなのＧＯＬＦ２』（ＳＣＥＩ）や『聖剣伝説 ＬＥＧＥＮＤ ＯＦ ＭＡＮＡ』（スクウェア）はもちろん好調ですよ。今後に関しては『ダービースタリオン99』（アスキー）や『バイオハザード 3』（カプコン）に予約が集まっています。

ショップ②▶シーガル石巻店（宮城県）店長：大和滋さん

予約も多かった『ＳＤガンダムＧＧＥＮＥＲＡＴＩＯＮ－０』（バンダイ）は発売日に完売してしまったほどの人気ぶりです。『みんなのＧＯＬＦ２』や『実況パワフルプロ野球'99開幕版』もお盆休みの間に完売！ 底力を見せてくれましたね！ また、学校が夏休み中ということもあって、当店ではモンスター甲子園を開催したところ、『モンスターファーム』（テクモ）関連の商品が人気を集めました。今後発売されるタイトルですが、お店としては値段が控えめの『ダービースタリオン99』、個人的には『バイオハザード 3』に期待しています。

データ提供協力：ソフマップ、デジキューブ、トップボーイ、わんぱくこぞう、ベスト電器福岡本店
※ランキングは編集部が独自に集計したものです。

次号118号は、『ワイルドアームズ2nd』の攻略スタート! もちろん『フロントミッション サード』、『Gジェネ0』、『パワプロ'99』などもバッチリ攻略! 『バイオ3』、『悠久3』など新作情報も大充実!!

●Coming Soon!

トルネコの大冒険2/バイオハザード3/ベイグラント ストーリー/悠久幻想曲3 Perpetual Blue/デューブリズム/グローランサー/ときめきメモリアル2/聖剣伝説 ほか

電撃PlayStation Vol.118は 9月10日(金)発売

表紙イラスト●リトルプリンセス マール王国の人形姫2
©1999 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.
アートディレクション●グァバモリオカ
ロゴデザイン●デザインクレスト(朝倉哲也)

イラスト/岩瀬さとみ

電撃PlayStation Vol.117

1999年9月10日発行 第5巻 第24号 通巻113号

■発行人 塚田正晃
■編集人 渡部雅人
■発行所 メディアワークス
〒101-8305 東京都千代田区神田駿河台1-8
電話(編集)03-5281-5222(広告)03-5281-5205
■発売元 角川書店
〒102-8177 東京都千代田区富士見2-13-3
電話(営業)03-3238-8605
■印刷所 図書印刷株式会社
■写植 オノ・エーワン スタジオ・サン
■DTP ローヤル企画 スタジオ・サン
東海創芸 フリーウェイ

STAFF

[編集長] 渡部雅人
[副編集長] 佐藤晴美、倉西誠一
[デスク] 千木良慎二、羽岡義晴
[編集] 秋山力矢、澄本慎司、高橋輝、本多昇、大山卓也、小倉力、高橋里歌、宮崎義憲、宮下雅史、宮原淳、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、鈴木和好、高橋智也、宮崎洋平
[進行] 中里卓司
[ライター] 本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴫原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、西牧真、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、オーパーツ、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、松本健一、斉藤徳子、マーマーズグループ、花岡大輔、脇田奉実、CSマリーソル、染谷行人、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、杉本穣司、野村一真
[アシスタント] 飯塚幸正、三輪邦宏、沖島聖史、古川朋久
[デザイナー] 斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ、安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、スペース・マオ、小松崎祐子、デザインクレスト、ゆず屋、コマツヒロノリ、フリーウェイ、デザイン ルーム ケー・ディー・アール、高野朋、EIGHTY
[写真] 林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、ENTANIA、真下裕、井上恵司、外崎久雄

Letters おたよりのあて先

〒101-8305
㈱メディアワークス
電撃PlayStation編集部 ○○○係
[ホームページアドレス]
URL:http://www.mediaworks.co.jp/

次号D23は、秋の夜長のマストアイテム! 美麗ムービーは、『バイオ3』に震え、『ときめき2』にトキメキ、『ワイルドアームズ2nd』に胸高鳴る! などの豪華ラインナップ!! 体験版も10本と盛りだくさん!!

▶▶▶次号D23は 9月16日(木)発売!!

広告索引 AD INDEX

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはプレイステーション ザ・ベスト（フォーファミリーを含む）のものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載頁
1	26日	スペクトラルフォース 愛しき邪悪	アイディアファクトリー	¥5800	SLG	
2	26日	ガレリアンズ	アスキー	¥6800	A・AVG	123,132
3	26日	東京惑星プラネトキオ	アスミック エース エンタテインメント	¥5800	AVG	185
4	26日	FIFA99 ヨーロッパリーグ・サッカー	エレクトロニック・アーツ スクウェア	¥5800	SPG	183
5	26日	スーパーバスフィッシング	キングレコード	¥5800	SPG	125
6	26日	西陣パチンコ天国 EX	ケイエスエス	¥5800	SLG	
7	26日	Dance Dance Revolution 2nd ReMIX	コナミ	¥5800	ETC	122
8	26日	SuperLite 1500シリーズ アンゴルモア99	サクセス	¥1500	TBL	
9	26日	SuperLite 1500シリーズ パンゲア	サクセス	¥1500	RPG	125
10	26日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の西洋占星術	サクセス	¥1500	TBL	
11	26日	SuperLite 1500シリーズ リバーシII	サクセス	¥1500	TBL	
12	26日	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ サユリ編	SME	¥5800	SLG	125
13	26日	ヴェクトライダーズシリーズ いつか、重なりあう未来(あした)へ シロウ編	SME	¥5800	SLG	125
14	26日	ワールドツアーコンダクター～世界夢紀行～	TYO	¥5800	AVG	123,135
15	26日	パチスロ帝王2～花月 シーベア ビーバーX～	メディアエンターテイメント	¥5800	SLG	
16	26日	Lord of Fist	メディアワークス	¥5800	RPG	
17	26日	ABE'99(エイブ99)	リバーヒルソフト	¥6800	ACT	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載頁
18	夏	PARTS' DIK	バンプレスト	¥5800	ACT	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載頁
19	1日	プレイで覚える中学英単語でるでる1200	ナガセ	¥2800	ETC	
20	2日	Neo ATLAS II	アートディンク	¥5800	SLG	124
21	2日	ザ・心理ゲーム3〈廉価版〉	ヴィジット	¥1500	ETC	
22	2日	ザ・心理ゲームIV～いつも心に星空を～〈廉価版〉	ヴィジット	¥1500	ETC	
23	2日	Little Lovers SHE SO GAME	NTT出版 日経映像	¥6800	TBL	123
24	2日	ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	カプコン	¥2800	ACT	183
25	2日	[illegible]き牝鹿・元朝秘史(KOEI The Best)	コーエー	¥2800	SLG	
26	2日	クロックアドベンチャー	コーエー	¥4800	ACT	123
27	2日	[illegible](KOEI The Best)	コーエー	¥2800	SLG	
28	2日	大航海時代外伝(KOEI The Best)	コーエー	¥2800	S・RPG	
29	2日	毛利元就・誓いの三矢(KOEI The Best)	コーエー	¥2800	S・RPG	
30	2日	ビシバシスペシャル2	コナミ	¥4800予定	ETC	123
31	2日	ワールドサッカー実況ウイニングイレブン4	コナミ	¥5800予定	SPG	56,123
32	2日	フロントミッション サード	スクウェア	¥6800	S・RPG	34,124
33	2日	ワイルドアームズ 2ndイグニッション	SCEI	¥6800	RPG	92,122
34	2日	ジェレミー・マクグラス スーパークロス98	タイトー	¥2000	RCG	185
35	2日	フォーセイケン	タイトー	¥2000	STG	125,185
36	2日	[illegible] Neorude2 [illegible]	[illegible]	[illegible]	RPG	
37	2日	マイガーデン	テクノソフト	¥5800	SLG	124,185
38	2日	マクロス VF-X2	バンダイビジュアル	¥6800	STG	125,192
39	2日	バーチャパチスロV～山佐 北電子・オリンピア～	マップジャパン	¥6800	SLG	
40	2日	BEST PRICE 1500 [illegible]	[illegible]	¥1500	RCG	
41	9日	田中寅彦のウル寅流将棋 居飛車穴熊編	アークシステムワークス	¥3800	TBL	
42	9日	SNKベストコレクション ザ キング オブ ファイターズ京	SNK	¥2800	AVG	
43	9日	SNKベストコレクション メタルスラッグ	SNK	¥2800	ACT	
44	9日	信長の野望 烈風伝	コーエー	¥6800	SLG	
45	9日	ビートマニア APPEND 4thMIX ～the beat goes on～	コナミ	¥2800予定	ETC	
46	9日	俺の料理	SCEI	¥5800予定	ACT	
47	9日	ベストヒロインセレクション「ちう一根 君に逢いたい」Loved 4 [illegible]	DaZZ	¥1800	SLG	
48	9日	フォーミュラ ニッポン 99～レーシングドライバーになろう!～	TYO	¥5800予定	RCG	
49	9日	ベストヒロインセレクション「ちう一根 君に逢いたい」Loved 3 ひざの上の同居人	ディースリー・パブリッシャー	¥1800	SLG	
50	9日	STAR IXIOM(スターイクシオン)	ナムコ	¥5800	STG	183
51	9日	ゲッターロボ大決戦!	バンダイビジュアル	¥6800	S・RPG	204
52	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	
53	9日	[illegible]	メサイヤ	¥1800	SLG	
54	9日	STRAY SHEEP～ポーとメリーの大冒険～	ロボット	¥5800	AVG	185
55	14日	デジタルグライダー エアマン	アスク	¥5800	SLG	
56	14日	ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	カプコン	¥2800	ACT	
57	14日	プルムイ プルムイ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥3000	RPG	
58	14日	玉繭物語(ザ・ベスト)	元気	¥2800	RPG	
59	14日	ポップンミュージック2	コナミ	¥4800	ETC	190
60	14日	君の気持ち、僕のこころ	タカラ	¥5800	AVG	186
61	14月	レイクマスターズPRO－日本縦断黒鱒紀行－	DaZZ	¥5800予定	SPG	
62	14日	本格派DE1300円 ジグソーワールド	ヘクト	¥1300	PZG	
63	14日	本格派DE1300円 [illegible]	ヘクト	¥1300	PZG	
64	14日	本格派DE1300円 両替パズル もうぢゃ	ヘクト	¥1300	PZG	
65	15日	ドラゴンクエスト キャラクターズ トルネコの大冒険2 不思議のダンジョン	チュンソフト エニックス	¥6800	RPG	90
66	18日	ウイニングポスト4	コーエー	¥6800	SLG	
67	22日	ギルティ ギア復刻版	アークシステムワークス	¥2800	FTG	
68	22日	A 将棋2 デラックス プレイステーション版	アイフォー	¥4800	TBL	
69	22日	バイオハザード 3 ラスト エスケープ	カプコン	¥6800	A・AVG	168
70	22日	BOYS BE… 2nd Season	講談社	¥5800	SLG	
71	22日	Goo! Goo SOUNDY	コナミ	¥4800予定	ETC	
72	22日	APOCALYPSE～アポカリプス～	サクセス	¥4800	ACT	
73	22日	SuperLite 1500シリーズ カードII	サクセス	¥1500	TBL	
74	22日	SuperLite 1500シリーズ ゲームで青春	サクセス	¥1500	TBL	
75	22日	SuperLite 1500シリーズ 激突 四駆バトル	サクセス	¥1500	RCG	
76	22日	SuperLite 1500シリーズ マーク矢崎の四柱推命	サクセス	¥1500	ETC	
77	22日	必殺パチンコステーションぷち～ナナシーってなに??～	サンソフト	¥1500	SLG	
78	22日	PAQA(パクァ)	SCEI	¥3800	ETC	190
79	22日	マール王国の人形姫＋1(たすいち)	日本一ソフトウェア	¥3800	RPG	81
80	22日	三昧シリーズ 村越正海の爆釣日本列島 つりコン対応版	ビクターソフト	¥2500	SLG	
81	22日	三昧シリーズ 湾岸トライアル	ビクターソフト	¥2500	RCG	
82	22日	クロス探偵物語	ワークジャム	¥6800予定	AVG	
83	23日	森田和郎の将棋道場	悠紀エンタープライズ	¥3800	TBL	
84	23日	森田和郎のリバーシ	悠紀エンタープライズ	¥1500	TBL	
85	30日	ダービースタリオン99	アスキー	¥4800	SLG	
86	30日	FIGHTING ILLUSION V～K-1 GRAND PRIX'99～	エクシング エンタテイメント	¥5800	SPG	
87	30日	PIXY GARDEN	エスコット	¥6300	SLG	
88	30日	モンスター コレクション～仮面の魔道士～	角川書店 ESP	¥5800	TBL	
89	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.15 THEパチンコ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
90	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.16 THEパチスロ	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
91	30日	SIMPLE1500シリーズ Vol.17 THEバイクレース	カルチュア・パブリッシャーズ	¥1500	TBL	
92	30日	Memories Off	キッド	¥6800	AVG	
93	30日	エキサイティングバス2	コナミ	¥4800	SPG	183
94	30日	必殺パチンコステーション now～これが1番 真ピカイチ天国～	サンソフト	¥2800	SLG	
95	30日	ヨシモトムチッ子大決戦～南の海のゴロンゴ島～	SME	¥4800	A・RPG	
96	30日	超発明BOYカニパン～HIRaMeKI Wonderland～	タイトー	¥5800	RPG	
97	30日	クリックまんが オペラ座の怪人	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
98	30日	クリックまんが 銀河英雄伝説1 永遠の夜の中で	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
99	30日	クリックまんが ダイナミックロボット大戦 出撃!驚異のロボット軍団	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥2000	ETC	
100	30日	PLANET DOB	ハドソン	¥5800	ETC	
101	30日	続・御神楽少女探偵団～完結編～	ヒューマン	¥5800	AVG	184
102	9月	あいたくて ～your smiles in my heart～	コナミ	¥6800	SLG	
103	9月	装甲騎兵ボトムズ 鋼鉄の軍勢	タカラ	¥6800	SLG	
104	9月	フィッシュオン! バス	ポニーキャニオン	¥5800	SPG	
105	9月	モナコ・グランプリ・レーシング・シミュレーション2	UBIソフト	¥5800	SLG	

●10月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載頁
106	7日	ZEUS II Carnage Heart	アートディンク	¥6800	SLG	
107	7日	シルバー事件	アスキー	¥5800	AVG	
108	7日	宇宙機動ヴァンアーク	アスミック・エース エンタテインメント	¥5800	AVG	
109	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SPG	
110	7日	ジルオール	コーエー	¥6800	RPG	
111	7日	[illegible]大作戦	サンソフト	¥5800	SLG	
112	7日	鈍色の攻防 32人の戦車長・廉価版	シャングリ・ラ	¥1980	SLG	
113	7日	夕闇通り探検隊	スパイク	¥5800	AVG	182
114	7日	サイキックフォース2	タイトー	¥5800	FTG	
115	7日	俺のヨット がんばれニッポンチャレンジ	トミー	¥5800	SLG	185
116	7日	ラーメン橋	トミー	¥5800予定	SLG	
117	7日	PET PET PET	魔法	¥5800	SLG	
118	14日	光の島	アフェクト	¥5800	AVG	
119	14日	ロボット×ロボット	ネメシス	¥5800	SLG	
120	14日	じばんく島～運命はサイコロが決める!?～	ヒューマン	¥4800	TBL	
121	14日	悠久幻想曲保存版 Perpetual Collection	メディアワークス	¥8800	ETC	
122	21日	Prismaticallization	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
123	21日	撞球[ビリヤード・マスター] 廉価版	アスク	¥2500	SPG	
124	21日	プラネットライカ	エニックス	¥6800	RPG	
125	21日	実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー	コナミ	¥5800予定	SPG	
126	21日	SuperLite 1500シリーズ 帰ってきたパチ夫くん Dream Collection	サクセス	¥1500	TBL	
127	21日	SuperLite 1500シリーズ 実戦パチスロ必勝法! サミーレヴォリューション	サクセス	¥1500	TBL	
128	21日	SuperLite 1500シリーズ 将棋II	サクセス	¥1500	TBL	
129	21日	SuperLite 1500シリーズ 花札II	サクセス	¥1500	TBL	
130	21日	競馬最勝の法則'99秋冬	シャングリ・ラ	¥2800	ETC	
131	21日	1on1(廉価版)	ジョルダン	¥2800	SPG	
132	21日	ポケ単	SCEI	¥2800	ETC	190
133	21日	ポケ単 初回限定版	SCEI	¥5800	ETC	190
134	21日	マジカルドロップF 大冒険もラクじゃない!	データイースト	¥5800予定	PZG	
135	21日	ライトファンタジー外伝 ニャニャンがニャン	トンキンハウス	¥5800	RPG	186
136	21日	日本プロ麻雀連盟公認 徹萬 免許皆伝	ナグザット	¥5800	TBL	
137	21日	かえるの絵本～なくした記憶を求めて～	ビクター／ビクターソフト	¥5800	RPG	183
138	21日	[illegible]	ピンク	¥2480	SLG	
139	28日	伝説獣の穴 モンスターコンプリワールドVer.2	アイディアファクトリー	未定	RPG	185
140	28日	プロ麻雀 極 天元戦編	アテナ	¥5800	TBL	186
141	28日	KOUDELKA(クーデルカ)	サクノス／SNK	¥6800	RPG	
142	28日	女流雀士に挑戦 私達に挑戦してネ～!	カルチャーブレーン	¥1980	TBL	
143	28日	漂流記	ケイエスエス	¥5800	SLG	
144	28日	Harlem Beat "You're The One"	コナミ	¥5800	SLG	186
145	28日	a bug's life バグズ ライフ	コナミ	¥5800	ACT	185
146	28日	DARK TALES FROM THE [illegible]	サミー	¥5800	AVG	
147	28日	バロック 歪んだ妄想	スティング	¥6800	RPG	186
148	28日	クリックまんが クリックのひ	徳間書店 インターメディア カンパニー	¥1800	ETC	
149	28日	[illegible] Vol.2	[illegible] 日本テレネット	¥3200	SLG	
150	28日	ハイスクール・オブ・ブリッツ	メディアワークス	¥5800	TBL	
151	28日	ウィザードリィ ニューエイジ オブ リルガミン	ローカス	¥5800	RPG	210
152	10月	森の王国	アスミック エース エンタテインメント	¥5800	S・RPG	
153	10月	SD飛龍の拳 エピソード1～奥義の書～	カルチャーブレーン	¥3800	FTG	
154	10月	Brightis(ブライティス)	SCEI	¥5800予定	A・RPG	
155	10月	[illegible]	SCE	¥5800	ACT	176
156	10月	ルングルング～ドロシーの大冒険～	TYO	¥5800	AVG	186
157	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	SLG	

●11月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載頁
158	2日	ブリーディングスタッド99	コナミ	¥4800	SLG	183
159	[illegible]	[illegible]	[illegible]	¥1980	ETC	
160	5日	立体忍者活劇 天誅 忍百選	SME	¥2500	ACT	22
161	11日	ロボピット2～ポップ・コレクション 1280円vol.5	アスキー	¥1280	FTG	
162	11日	[illegible]	[illegible]	¥1280	PZG	
163	11日	PRISONER(プリズナー)	毎日 [illegible]	¥5800予定	ACT	
164	18日	ザ・占い～恋愛星座占い	ヴィジット	¥1800	ETC	
165	18日	ザ・占い2～毎日のタロット占い～	ヴィジット	¥1800	ETC	
166	18日	MAX SURFING 2000	ケイエスエス	¥5800	SPG	

ジャンルの表記 ACT●アクション FTG●対戦格闘 STG●シューティング SLG●シミュレーション RPG●ロールプレイング A・RPG●アクション・ロールプレイング S・RPG●シミュレーション・ロールプレイング RCG●レースゲーム PZG●パズル SPG●スポーツ AVG●アドベンチャー A・AVG●アクション・アドベンチャー TBL●テーブル ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
167	10月	[illegible]2	[illegible]	¥680[illegible]予定	TBL	
168	25日	トゥルーラブストーリー ファンディスク	アスキー	¥4800	ETC	
169	25日	サクセスストーリー	アルトロン	未定	SLG	
170	25日	ときめきメモリアル2	コナミ	¥6800	SLG	117
171	25日	[illegible]メロディたもん	ピング	¥1980	ETC	
172	25日	爆流	フジミック	¥5800	SPG	
173	11月	[illegible]	アイディアファクトリー	¥5800予定	SLG	26
174	11月	Knights of GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980	S・RPG	
175	11月	ゲートキーパーズ	角川書店 ESP	¥6800予定	S・RPG	
176	11月	スーパーチャイニーズファイターDX	カルチャーブレーン	¥2800	FTG	
177	11月	鬼眼城	講談社	¥5800予定	AVG	
178	11月	ククロセアトロ～悠久の瞳～	サンソフト	¥5800予定	RPG	18
179	11月	スーパーブラックバスX2	スターフィッシュ	未定	SPG	
180	11月	fun! fun! Pingu～ようこそ! 南極へ～	SME	未定	AVG	
181	11月	探偵神宮寺三郎 灯火が消えぬ間に	データイースト	¥5800予定	AVG	
182	11月	Neorude(ネオリュード)刻まれた紋章	テクノソフト	¥5800予定	RPG	
183	11月	THE TOWER OF BABEL	テクノソレイユ	¥3800	PZG	
184	11月	リトルプリンセス マール王国の人形姫2	日本一ソフトウェア	¥5800予定	RPG	76
185	11月	パーラー! プロ・ジュニアVol. 3	日本テレネット	¥2900	SLG	
186	11月	チャルメラ	パック・イン・ソフト	¥5800	SLG	
187	11月	FISH EYES II	パック・イン・ソフト	¥5800	SPG	186
188	11月	真・魔装機神 PANZER WARFARE	バンプレスト	未定	S・RPG	
189	11月	サブマリンハンター鯱	ビクターソフト	¥5800	SLG	
190	11月	週刊Gallop ブラッドマスター	ポニーキャニオン	¥6800予定	SLG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
191	秋	眠ル繭	アスミック・エース エンタテインメント	未定	RPG	
192	秋	グローランサー	アトラス	未定	RPG	
193	秋	ポケラー	アトラス	¥2800予定	ETC	
194	秋	トンバ! ザ・ワイルドアドベンチャー	ウーピーキャンプ	¥5800予定	ACT	
195	秋	NEUES(ノイエス)	エスコット	未定	AVG	
196	秋	STAR WARS エピソード1～ファントム・メナス～	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥5800	AVG	
197	秋	ジョジョの奇妙な冒険	カプコン	未定	FTG	
198	秋	賭博黙示録カイジ(仮)	講談社	¥5800予定	SLG	
199	秋	西遊記	コーエー	¥6800	S・RPG	
200	秋	The Bistro～料理&ワインの職人たち～	シスコンエンタテイメント	未定	SLG	
201	秋	シーバス1-2-3 DESTINY! 運命を変える者!	ジャレコ	¥5800	A・RPG	
202	秋	DEWPRISM(デュープリズム)	スクウェア	未定	A・RPG	179
203	秋	ベイグラント ストーリー	スクウェア	未定	AVG	174
204	秋	アークザラッドIII	SCEI	未定	RPG	94
205	秋	グランツーリスモ2	SCEI	¥5800予定	RCG	172
206	秋	ワイルドボーターズ	タオ ヒューマン システムズ	¥3800	SPG	
207	秋	クイズだらけの人生ゲーム～運と頭で大富豪!?～	タカラ	¥5800	ETC	
208	秋	クリックまんが マリーのアトリエ	徳間書店 インターメディア・カンパニー	¥1800	ETC	
209	秋	一撃	バンダイ	¥5800	SLG	
210	秋	COUNTDOWN VAMPIRES(カウントダウンヴァイパーズ)	バンダイ	¥6800予定	AVG	
211	秋	Silent Bomber(サイレントボマー)	バンダイ	¥5800予定	ACT	
212	秋	聖戦士ダンバイン(仮)	バンダイ	¥6800	S・RPG	
213	秋	Tactical Armor Custom ガサラキ	バンダイ	未定	SLG	
214	秋	デビルマン(仮)	バンダイ	未定	ACT	
215	秋	BLACKJACK VS 松田純	ポニーキャニオン	未定	ETC	

●12月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
216	9日	ランドメーカー	タイトー	¥5800	PZG	
217	9日	悠久幻想曲3 Perpetual Blue	メディアワークス	¥5800予定	SLG	
218	16日	筋肉番付 俺が最強の男だ(仮)	コナミ	未定	ETC	
219	12月	PANZER FRONT	アスキー	¥6800予定	SLG	
220	12月	飛龍の拳「Ziov」	カルチャーブレーン	¥3800	FTG	
221	12月	キミにSteady	シーディーブロス	未定	SLG	
222	12月	GUNDRESS	スターフィッシュ	未定	SLG	
223	12月	GUNDRESS データ集	スターフィッシュ	未定	ETC	
224	12月	ガンホーブリゲイド	トミー	未定	SLG	
225	12月	桃太郎電鉄V	ハドソン	¥5800予定	TBL	181

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
226	冬	EARLY REINS ～荒野の天使たち～	アトラス	未定	AVG	
227	冬	ヘキサムーン・ガーディアンズ	インクリメントP	¥6800予定	AVG	
228	冬	[illegible]	エニックス	未定	RPG	
229	冬	夏色剣術小町	NECインターチャネル	¥6800予定	SLG	
230	冬	鬼武者(仮)	カプコン	未定	AVG	
231	冬	[illegible]	コナミ	未定	ETC	
232	冬	クロノ・クロス	スクウェア	未定	RPG	88
233	冬	汽車でGO!	タイトー	¥5800	SLG	180
234	冬	[illegible]	TYO	未定	RCG	
235	冬	ぽけかの～愛田由美～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	
236	冬	ぽけかの～植野史緒～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	
237	冬	ぽけかの～宝条院静香～	データム・ポリスター	¥3800	SLG	
238	冬	パズル DE ボーリング	日本システム	未定	PZG	
239	冬	逮捕しちゃうぞ YOU'RE UNDER ARREST(仮)	パイオニアLDC	未定	AVG	
240	冬	機動戦士ガンダムギレンの野望～ジオンの系譜～	バンダイ	¥6800予定	SLG	
241	冬	サモンナイト	バンプレスト	未定	S・RPG	177
242	冬	スーパーロボット大戦α	バンプレスト	未定	S・RPG	178
243	冬	[illegible]	[illegible]	¥58[illegible]	SLG	

●1999年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
244	1999年	ウィザードリィ～DIMGUIL～	アスキー	¥6800	RPG	
245	1999年	パチスロ アルゼ王国2	アルゼ	¥5800	SLG	
246	1999年	White Diamond(ホワイトダイアモンド)	エスコット	未定	S・RPG	
247	1999年	ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	エニックス	未定	RPG	8
248	1999年	ロビン・ロイドの冒険	ガスト	未定	AVG	
249	1999年	ジャングル パトロール	カルチュア・パブリッシャーズ	未定	STG	
250	1999年	NHL BLADE OF STEEL	コナミ	未定	SPG	
251	1999年	CBR(クラッシュ バンディクーレーシング)	SCEI	未定	RCG	
252	1999年	蒼魔灯	テクモ	未定	ACT	
253	1999年	ドラゴンヴァラー	ナムコ	未定	ACT	
254	1999年	Dear Friends	ビジュアルアーツ	¥5800	SLG	
255	1999年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800	AVG	
256	1999年	花火2	魔法	¥5800予定	SLG	
257	1999年	All star Tennis '99	UBIソフト	¥5800	SPG	
258	1999年	S.C.A.R.S	UBIソフト	¥5800	RCG	

●2000年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
259	1月	超謎王	バンダイビジュアル	¥5800予定	ETC	
260	1月	HOSHIGAMI(ほしがみ)-沈みゆく蒼き大地-	マックスファイブ	¥4800予定	S・RPG	
261	2月	ハッピィサルベージ	メディアワークス	¥5800予定	AVG	
262	春	蜃気楼	ヴィジット	未定	ETC	
263	春	星界の紋章(仮)	バンダイビジュアル	¥5800	SLG	
264	夏	Lowrider Hop&Dance(仮)	TYO	未定	ETC	
265	冬	青の6号(仮)	バンダイビジュアル	¥6800予定	AVG	
266	2000年	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800	STG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	頁
267	未定	トリフェルズ魔法学園 初等部	アスキー	未定	AVG	
268	未定	峠MAX-G	アトラス	未定	RCG	
269	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800	TBL	
270	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Spring	イマジニア	未定	ETC	
271	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Summer	イマジニア	未定	ETC	
272	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Autumn	イマジニア	未定	ETC	
273	未定	デジタルアートミュージアム ヒロ・ヤマガタ Winter	イマジニア	未定	ETC	
274	未定	聖霊機ライブレード	ウィンキーソフト	未定	S・RPG	12
275	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定	AVG	
276	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定	AVG	
277	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定	SLG	
278	未定	メイン・ローター(仮)	エフコンピュータエンターテイメント	¥5800	STG	
279	未定	Jリーグ エキサイトステージV1	エポック社	未定	SPG	
280	未定	サーキットの狼II モデナの剣	エム・ティー・オー	未定	RCG	
281	未定	ガイアマスター(仮)	カプコン	¥5800	TBL	
282	未定	カプコンアドベンチャー(仮)	カプコン	未定	AVG	
283	未定	ブレス オブ ファイアIV うつろわざるもの	カプコン	未定	RPG	82
284	未定	ロックマン4 新たなる野望!!	カプコン	¥2800	ACT	
285	未定	ロックマン5 ブルースの罠!?	カプコン	¥2800	ACT	
286	未定	ロックマン6 史上最大の戦い!!	カプコン	¥2800	ACT	
287	未定	ロックマンDASH2	カプコン	未定	RPG	
288	未定	シェラザード伝説 黄金の帝国(仮)	カルチャーブレーン	未定	RPG	
289	未定	飛龍の拳コレクション(仮)	カルチャーブレーン	¥5800予定	ACT	
290	未定	ARKS1000	クレフ インベンション	未定	AVG	
291	未定	DANGAN～弾丸～(仮)	ケイエスエス	¥5800	ACT	
292	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
293	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定	RCG	
294	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定	SLG	
295	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定	STG	
296	未定	キメろ! ヒーロー学園!!	CSCメディアアート	¥5800	SLG	
297	未定	Dinobreeder another progress	J・ウイング	¥5800予定	ACT	
298	未定	クロノ・トリガー	スクウェア	未定	RPG	86
299	未定	バーチャルリモコン(ヘルパートI)	スリーディ	未定	ETC	
300	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
301	未定	Pocketじまん	SCEI	未定	ETC	190
302	未定	ワンダラーショック～1950アメリカンドリームズ～	SCE	未定	TBL	
303	未定	ラクナキュール・レジェンド	SME	未定	RPG	
304	未定	BRAVE SAGA2	タカラ	未定	S・RPG	
305	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定	AVG	
306	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定	PZG	
307	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定	AVG	
308	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定	SPG	
309	未定	ガンコンゲーム(仮)	ナムコ	未定	STG	
310	未定	ナイナイの迷探偵(仮)	ナムコ	未定	AVG	
311	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定	ETC	
312	未定	タイブレーク	パディ	未定	SPG	
313	未定	エターナル チェイン	ビクターソフト	未定	RPG	
314	未定	オーガリアン～亜人伝～(仮)	ビジュアルアーツ	未定	RPG	
315	未定	LIPROS(仮)	ビジュアルアーツ	未定	ACT	
316	未定	クロックタワー3	ヒューマン	未定	AVG	
317	未定	バックガイナー～よみがえる勇者たち～完結編「そして明日へ」	ピング	¥5800	SLG	
318	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定	AVG	
319	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロシードユニ	¥5800	SLG	

次世代PlayStation(仮称)

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル
1	冬	決戦	コーエー	未定	SLG

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル
2	未定	A6 A列車で行こう6	アートディンク	未定	SLG

PlayStation

決戦の時!!

▲成熟した戦略シミュレーション!

▲驚異の合体シミュレーター!

▲戦闘時の待ち時間を超短縮!

▲大迫力で迫るハイクオリティ・ムービー!

▲ゲッターでも、真ゲッターより強くなれる熱血成長システム搭載!

原作世界をバッチリ再現したバトルアクションは、なんと3万通り以上の組合せが可能。そして重厚なストーリーで展開する戦略シミュレーションは、まるでアニメの世界に入り込んでしまったかのような超感覚。この闘い———。もう、後戻りはできないっ!!

99年9月9日発売予定!

ゲッターロボ大決戦!

シミュレーションRPG+合体シミュレーター

ゲッターロボ大決戦!

1プレイヤー専用　アナログコントローラ・デュアルショック対応
SLPS 02232　1枚組　標準価格:6,800円(税抜)　

感動,冒険!

販売元・お問い合わせ先:バンダイビジュアル株式会社
東京本社　〒111-8558 東京都台東区松が谷1-3-5 SEFビル　TEL.03-5828-3005 FAX.03-5828-3010

バルキリー光臨！

迫りくる数々のミサイルをくぐり抜け、敵機を撃ち落とす。
アニメや映画以上の迫力ある戦闘シーンを自在に体験できる。
臨場感あふれるリアルドッグファイトがプレイステーションでついに実現。
きみの操縦するバルキリーは光り輝けるか！

革新的カメラシステム
バリアブルビュー搭載

このCGイラストのB2ポスターかペーパークラフトを予約特典として差し上げております。数に限りがございますのでお早めに！

標準価格：¥6,800（税抜）
アナログコントローラー対応（非振動）
アナログジョイスティック対応

●マクロスVF-X2オープニングテーマ "GET FREE" (by HUMMING BIRD) シングルCD 9.1 ON SALE!

画面写真は開発中のものです。

BEATインフォメーションダイヤル 03-5828-3022
インターネットで見るアニメ情報 DIGITAL BEAT http://emotion.bandai.co.jp

Vol.117

平成8年2月27日第三種郵便物認可
1999年9月10日発行（隔週金曜日発行）第5巻第24号通巻113号
発行人／塚田正晃　編集人／渡部雅人

発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
特別定価540円
本体514円

彼女は誰？

君はなぜ消えた？

ECHO NIGHT

エコーナイト#2 眠りの支配者

かつてはヨーロッパで広くその名を知られ、北米有数の資産家としても名高いクランシー家。
主人公リチャードは、恋人クリスティーナが最後に手にしたと思われる本に、彼女と同じ顔をした女性の姿を見つけ、その館に足を踏み入れる。
「孤児として育ったクリスティーナはこの女性を見て何を思ったのだろうか‥‥？」
晴れることのない霧と、過去の呪縛に捕らわれたその洋館で主人公を待っていたのは、今なお眠りにつくことのない魂たちであった‥‥。

エコーナイト

プレイステーション・ザ・ベスト

大西洋上で消息を絶った豪華客船を舞台に、今なお船上を彷徨い続ける乗客の魂を解放しながら、二つの石に秘められた謎を解明していく。

3Dリアルタイムアドベンチャー
発売中
標準価格 2,800円（税別）

眠れる森の館で主人公は運命を選択する

様々な想いを残し、館を彷徨い続ける魂たち。
襲い来る彼に対して攻撃手段を持たない主人公に残された術は「光を灯すこと」。
棺で永い眠りにつく恋人によく似た女性、過去世界で出会った一人の少女、遺跡で発見された二つの魂の伝説。
多くの謎に包まれた館で青年は繰り返される運命を変えることが出来るのだろうか……。

発売中
3Dリアルタイムアドベンチャー
アナログコントローラ振動機能対応
標準価格 5,800円（税別）

FROM SOFTWARE
http://www.fromsoftware.co.jp/

株式会社フロム・ソフトウェア　ユーザーサポート　03-5353-0362（月～金・13:00～17:00）

FAX情報　FAX情報は新作案内やゲーム攻略など広報部が送る情報発信サービスです。●FAXで03-3258-0753におかけください。音声による案内が始まります。●BOXナンバーは<2000（採用情報）> <2001（ゲーム情報）>です。●音声案内にしたがって操作してください。

T1124602090548

©Media Works 1999　印刷／図書印刷株式会社　Printed in Japan　雑誌24602-9／10